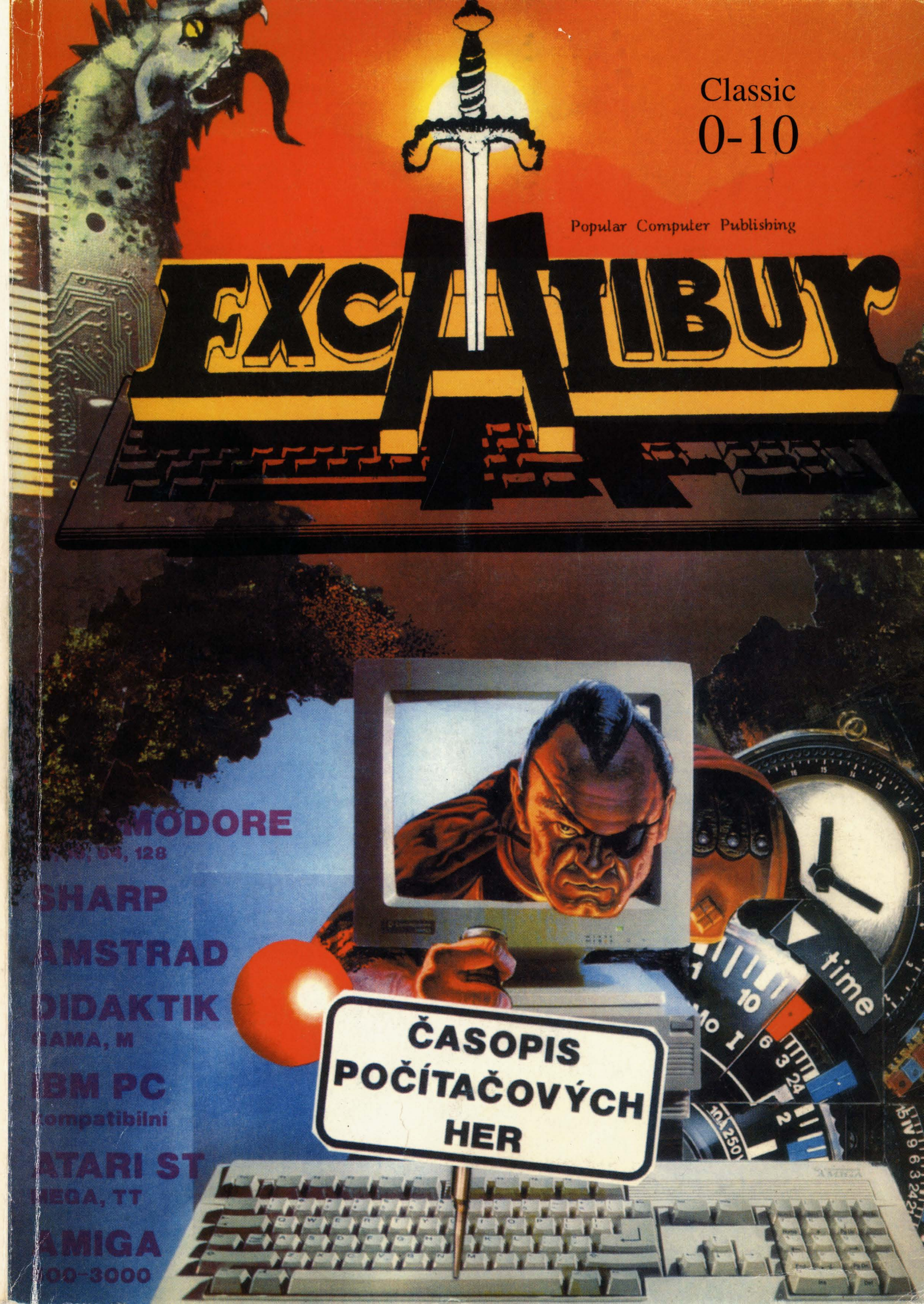
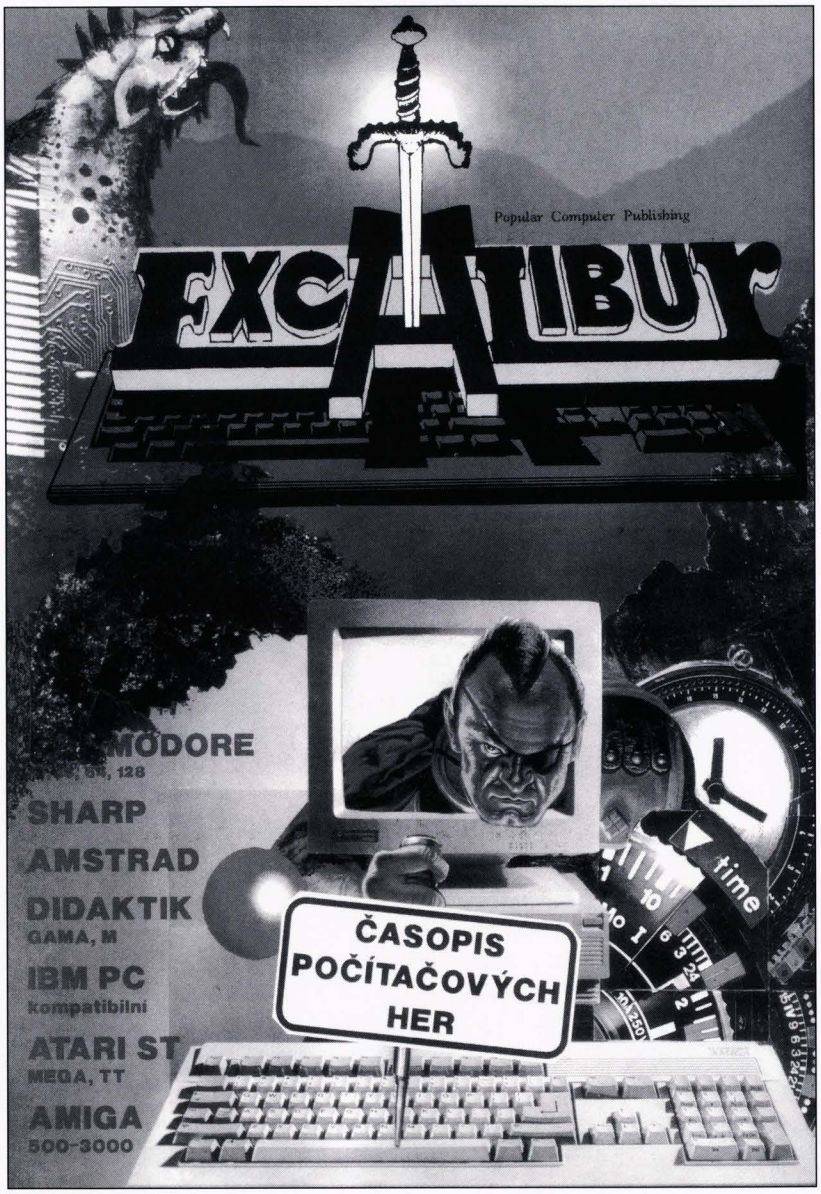
EXCALIBUR CLASSIC

Classic
0-10

Popular Computer Publishing

EXCALIBUR





Dotisk legendárních čísel 0-10 a 18+ k šestému výročí založení Excaliburu.

Copyright Popular Computer Publishing - Martin Ludvík, 1990-1996.

Objednávky nových i starších čísel na adrese:

PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.

obsahy

Excalibur 0 5
Excalibur 1 12
Excalibur 2 40
Excalibur 3 70
Excalibur 4 99
Excalibur 5 133
Excalibur 6 169
Excalibur 7 199
Excalibur 8 229
Excalibur 9 255
Excalibur 10 133

tipy & triky

Tipy & Triky 5,34,37,60,97, 130,160,166,196,257,277
Pokemania 33
Pokemania ZX 93,158
POKE pro ZX,Atari,Sharp 190
POKE pro ZX,Atari,Sharp 246
Elvira-super tip 248

články

Festival Amiga '90 10
Comics 35
Z redakce do redakce 38
Sci-fi povídka Experiment 68
Sierra On-Line 76,111,146,192,219
Fuxoft - rozhovor s F. Fukou 109
Malé novinky 147
Vždyť létat je tak snadné 168
3D Construction Kit 193
Když vypnou proud 195
Škatule, škatulky, škatuličky 198
Bullfrog - Populous 218
Hrozí vám při hraní nebezpečí? 222
Pyramida neznalosti 240
Sharp a hry 247
Pařanská balada 255

návody

Ataristův protiútok 287
A-10 Tank Killer 221
Barbarian 118
Battle Command 234
Belegost 249
Cadaver 223,244,260
Castle Master I 264
Cauldron II 292
Colony 63
Chaos Strikes Back 186
Cruise for a Corpse 251
Dam Busters 221
Damocles 164
Dan Dare II 268,285
Dark Man 279
Dark Side 188
Dizzy 150
Dizzy II 242
Dizzy III 266
Dragon's Lair I 278
Driller 286
Dungeon Master 124
Elite 262
Elvira 216
Enigma Force 234
Equinox 164
Falcon 220
Feud 182
Fighter Bomber 221
Future Wars 119
F-19 Stealth Fighter 67,237
F-29 Retaliator 28,61
Hero's Quest 121
Hero's Quest II 280
Hundra 84
Indiana Jones I 266
Indiana Jones II 249
Leisure Suit Larry II 238
Maniac Mansion 66
Neuromancer 282
Nosferatu the Vampire 258
Operation Stealth 58,90
Paradroid 235
Persian Gulf Inferno 258
Powermonger 94,157,241
Prince of Persia II 288
Pyjamarama 30
Railroad Tycoon 236
Rex I,II 257
Saboteur 194
Space Quest I 31
Space Quest III 152
Shadow Fire 225
Shadow of the Beast I 54
Shadow of the Beast II 113
Speedball II 189
Strike Force Harrier 239
Supermacy 92
Super Cars 224
The Elf 268,284
The Great Escape 163
The Rise of the Dragon 256
Three Weeks In Paradies 96
Thunder Cats 228
Total Recall 212
Tusker 89
War in Middle Earth 224
Xenomorph 154
Yie ar Kung-Fu 162

recenze

Alien 8 139
Alien Breed 272
Anticipation 56
Arcanoid 79
Atomix 56
A-10 Tank Killer 174
Barbarian 26,207
Battle Ships 51
Battle Squadron 88
Belegost 209
Block Out 56
Blodia 56
Bombuzal 56
Brain Blaster 56
Brat 211
Buck Rogers 204
Budokan 83
B.A.T. 105
Cadaver 138
Carrier Command 179
Castle Master 136
Centurion 271
Chips Challenge 56
Colorado 101
Coloris 56,145
Commando 206
Corporation 102
Dam Busters 173
Damocles 107
Deflektor 26
Deuteros 205
Dragon's Lair 137
Dungeon Master / Chaos Strikes Back 99
Elite 16
Elvira 134
Enduro Racer 181
Enigma Force 205
Escape from Colditz 143
Eye of the Beholder 142
E-Motion 20,56
Falcon 170
Falcon Mission Disk 1+2 171
Fighter Bomber 172
Flipull 56
Flood 72
Full Throttle 82
F-16 Combat Pilot 175
F-15 Strike Eagle II 232
F-19 Stealth Fighter 44
F-29 Retaliator 176
F/A-18 Interceptor 177
Gods 230
Golden Axe 211
Great Courts II 203
Gunship 177
Hardball 42
Harley Davidson 82
Heroquest 232
Indiana Jones 209
Indiana Jones III 274
Invaders 7
Jet Flight 177
Jumping Jack'son 46
Kayleth 209
Kick Off II 202
King's Quest V 254
Klax 47,87
Knight Lore 139
Lemmings 41
LHX Attack Chopper 177
Locomotion 86
Logo 87
Loom 140
Lord of the Rings 209
Lord of the Rings vol. I 273
Lotus E.T.C. I 13
Lotus E.T.C. II 270
Maniac Mansion 18
Maniac Miner 78
Mega-Lo-Mania 231
Millennium 2.2 24
Neuromancer 108
Night Shift 201
Obitus 106
Operation Wolf 26
Out Run 181
Pentagram 139
Pinball 80
Pinball Magic 81
Pipe Mania 86
Plotting 145
Police Quest 22
Populous 141
Powermonger 71
Predator 206
Prince of Persia 137
Puzzle Boy 87
P. P. Hammer 276
Rac Lombard Rally 181
Railroad Tycoon 180
Red Baron 176
Red Heat 206
Return to Eden 209
Running Man 206
R.B.I. Baseball II 203
Sekačka Trávy 181
Sentinel 6
Shadow Fire 205
Shadow of the Beast I 54
Shadow of the Beast II 113
Shanghai 87
Silent Service 177
Sim City 180
Sokoban 87
Space Quest I 8
SpeedBall II 202
Starquake 52
Stunt Car Racer 178
Super Cars 14
Super Cars II 210
Team Suzuki 181
Test Drive I, II, III 178
Tetris 87
The Gold of the Aztecs 21
The Great Escape 143
The Lost Patrol 50
The Secret of Monkey Island 200
Tomahawk 175
Total Recall 207
Toyota Celica GT Rally 179
Tower of Babel 48
Turrican I&II 144
Turn It 87
Tusker 21
Twin World 17
Unreal 275
Warlords 233
War in Middle Earth 208
Way of Exploding Fist 83
Wings 74
Winter Games 46
Wrath of the Demon 276
Worm in Paradise 209
Xenomorph 104
Xenon II - The Megablast 53
Xor 87

EXCALIBUR

Symboly kroužků charakterizují typ počítače, pro který je hra určena. Pokud zůstanou bílé, je hra již na trhu. Jestiže budou šrafované, je hra teprve na ten který typ těsně před dokončením. Jistě jsou i další počítače, kterým by jsme se měli věnovat - Next, Macintosh, Nintendo (speciální herní). Dokud ale u nás tyto značky nebudou mezi uživateli alespoň trochu rozšířeny, tak nemá cenu o nich psát (z hlediska her, samozřejmě). Ovšem třeba uděláme někdy výjimku a nahlédneme jednou za cas i na hry těchto počítačů.

Archimedisté nám jistě odpustí, že v tomto čísle o jejich hrách nic není (a takhle - nejste někdo Archimedovský hráč ? - ozvěte se !).

Ještě pár slov pro osmibiťáky - nic proti vaším počítačům, na hry se jistě hodí výborně, ale recenze všech her v EXCALIBURu jsou prováděny na 16-bitech, kde jsou hry dozajisté dokonalejší. Není v naších možnostech zaměstnávat redaktory na počítače Commodore 64, Sharp, Atari 800, Amstrad, Sinclair a spousty dalších "malých", proto všechny osmibity jsou spojeny do jedné značky - 8. Jestliže u nové hry pro svého pidimiláčka nenajdete kýzenou značku, jistě bude někdy hra převedena z větších bratříčků i na osmičky.

L.L.G. + BIRD.

(A) Amiga 500, 2000, 1000

(ST) Atari ST, STE, MEGA

(PC) PC - IBM kompatibilní

(8) Osmibitové počítače

JMÉNO: jméno hry, pod kterým je na trhu

FIRMA: firma, která hru vytvořila

CENA: aktuální cena, za kterou je hra prodávána v Německu (DM)

SMYSL →
GRAFIKA →
HUDBA →
max. 100 %
min. 0 %

KLADY: co hra přináší nového, nezvyklé postupy, nápady

ZÁPORY: nedostatky hry, okopírované nápady atd..

Obsah:

1 Tipy a triky
2 Sentinel
3 Invaders
4 Space Quest
6 Game Over
8 Festival Amiga '90

Tipy & Triky

SENTINEL (A)

Vstupní kódy do dalších částí hry. V závorce je uveden počet Sentinelů v levelu.

0000	Enter (1)
0015	64046644 (2)
0035	14767076 (4)
0085	65909828 (2)
0108	77894636 (2)
0130	55473113 (2)
0148	27605955 (1)
0177	39324940 (2)
0196	72957558 (4)
0229	69674499 (4)
0260	04568610 (5)
0295	46091869 (2)
0330	43475996 (2)
0359	07965780 (3)
0388	19773227 (2)
0407	54708472 (3)
0427	94060449 (5)
0457	45710184 (2)
0481	98836609 (3)

Ctenáři PCM a redakce vám budou zavázáni, jesliže nám pošlete další kódy.

MILLENNIUM 2.2 (A)

Často se na začátku hry stane, že vám marťanská letka rozstřílí sluneční generátor. Bez dodávky proudu vám samozřejmě přestatou fungovat i těžební stroje. Na Měsíci to není takové neštěstí, vyrobíte si generátor nový, ale co si počnete na vzdálených planetách? Buď každé kolonii dodáte haldu generátorů nebo využijete náš trik!

Jestliže některá z kolonie přijde o generátor, nikdy se "nekoukejte" do elektrárny kolonie a také nekontrolujte těžbu nerostů na planetě. Program se totiž chová tak, jako by se po útoku nic nestalo a stroje těží vesele dál. Jesliže se ale podíváte, zda zdárně pokračuje těžba, stroje se vypnou a vám zbydou jen oči pro pláč.

INDIANA JONES - Action (ST) (A)

Napište do tabulky score jméno "Sillynam". Získáte nekonečnou energii.

STARQUAKE (PC)

Kódy do teleportů:

MOIST	ABYSS
RUBIA	MORIA
LOUSE	WATER
LIMMA	CLOUD
PULSE	HIDEE
QUAND	NUGAE
KYANG	BAGEL

SENTINEL

Pán smrtících pohledů

Vítejte ve světě, kde pouhým pohledem lze dokázat nemožné. Chcete se přenést na dálku bez jediného kroku? Kácet pohledem stromy? Zabíjet zrakem? Proč ne, vždyt myšlenka je přeci nejmocnější a nejrychlejší!

Nad ostrovem, na nejvyšším místě, stojí Sentinel. Pán celé země. Zlý vládce ostrova. Ostřížím zrakem obhlíží celý ostrov. Pátrá po jakékoliv známce života, aby ji mohl v zárodku zahubit. Neustále se pomalu se otáčí na vysoké hoře a pozoruje krajinu. Samozřejmě, že i vy máte podobné neobyčejné schopnosti.

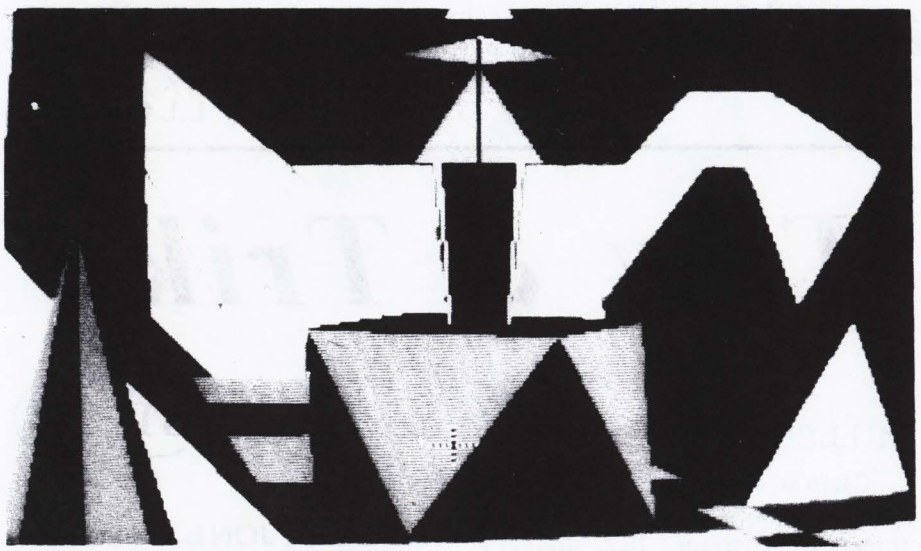
Proti nepříteli jste však v nevýhodě. Stojíte mnohem níž než Sentinel a nemůžete ho svým pohledem zničit. Musíte se dostat výš než on. Ale jak to dokázat, když Sentinel má své stanoviště na nejvyšším bodě celého ostrova?

Můžete pod sebe naskládat velké kameny, bloky, které budou vyšší než Sentinelova hora. Pak už jen stačí zlého pána ostrova odstranit a postavit se na jeho místo.

Hru začínáte téměř vždy v nejhlubším údolí ostrova, váš protivník (nebo protivníci) má obsazeny strategicky nejvýhodnější místa. Hlavní Sentinel pak stojí nejvýše. Vy se nejprve pozorně rozhlédněte po nejbližším okolí. Nemusíte pospíchat, samotná hra se spustí až po vašem prvním kroku.

Již od začátku hry máte u sebe několik věcí. Bez nich byste se nemohl pohybovat. Předměty jsou vlevo nahoře na obrazovce znázorněny obrázky. Každá z věcí má svou hodnotu. Základní jednotkou je jeden strom. Ze dvou stromů vytvoříte jeden blok. Tři stromy představují jednoho muže. Pět mužů tvoří jednoho velikána. Menší Sentinel je ohodnocen jedním mužem, hlavní Sentinel se vyrovná jednomu muži a jednomu stromu (nebo čtyřem stromům). Předměty můžete během hry sbírat a tak zvětšovat své zásoby. Kurzorem si ukážete na čtverec - základnu, ze které si věc chcete vzít a stisknete tlačítko "sbírání". Ozve se charakteristický zvuk a jste opět o něco bohatší. Můžete však sebrat jen předmět, který je ve stejné výšce jako vy nebo je pod vámi a bez potíží vidíte na jeho základnu.

Podobně si počíná i Sentinel. Stromy nechává bez povšimnutí, ale bloky a vaše muže se snaží zničit. Vše co získá, rozloží na prvočinitele - stromy a ty pak volně rozsází po okolí. Je zřejmé, že když nevidíte žádného ze Sentinelů, nemohou vás také vidět. Jak poznáte, že se Sentinel dívá zrovna na vás? Na obrazovce vpravo nahoře se rozbliká linka a počítač bude "šumět". Sentinel vám postupně bude ubírat předměty, které jste si během hry nastřádali. Až vám nezbyde ani jediný, pak... Bohužel, máte jen jeden život.



Ovládání hry klávesnicí:

S	vpravo
D	vlevo
,	dolu
L	nahoru
A	braní předmětů
SPACE	křížek ano/ne
kurzor vpravo	pauza
kurzor dolu	konec pauzy
F2	hudba ano/ne
F3	FX (zvuky) ano/ne
ESC	konec hry
T	zasazení stromu
B	postavení bloku
R	postavení muže
U	otočení o 180 stup.
Q	pohled z muže na muže
H	ústup

Ovládání hry myší:

LTM	braní předmětů
PTM	pohled z muže na muže

A 8 ST

JMÉNO: **The Sentinel**
FIRMA: Firebird
CENA: 20 DM

SMYSL ➔ 45 %
GRAFIKA ➔ 58 %
HUDBA ➔ 35 %

KLADY: rychlá trojrozměrná grafika, podporuje prostorovou orientaci, zajímavý nápad

ZÁPORY: nedokonale použité zvuky během hry, složitý vstup do dalších levelů

Pronikavému pohledu nepřítele se lze samozřejmě bránit. Buďto se zamaskujete stromem nebo zvolíte ústup (přijdete tak o jednoho muže), či se rychle přemístíte na jiné místo. Jak? Zvolíte si prázdný čtverec, ukážete na něj kurzorem a stisknete tlačítko "postavení muže". Pak stisknčte tlačítko "přenesení". Tím opustíte staré tělo a ocitnete se v novém. Rychle stiskněte "sbírání" a seberte svého starého muže. Takto se dokážete pohybovat po celém ostrově.

Obdobně se manipuluje s bloky. Můžete na sebe postavit libovolný počet bloků a na jejich vrchol postavit svého muže. Při stavbě to máme s bloky jednodušší. Budeme-li s nimi manipulovat, nemusíme kurzor nastavovat na základnu (resp. horní část) bloku, ale stačí jím ukázat pouze na blok.

Ještě pár slov ke strategii. Na každém ostrově (levelu) může být Sentinelů více. Nejprve zlikvidujte ty, kteří jsou umístěni nejníže. Snažte se to udělat co nejrychleji, neboť nedokážete sledovat pohyb (otáčení) všech Sentinelů najednou. Nezdržujte se zbytečně vysbíráváním stromečků, ale stoupejte rychle vzhůru. Až vám zůstane na ostrově poslední Sentinel, změnte taktiku. Pozorně sledujte jeho otáčení. Nedopusťte, aby na vás pohlédl. Přemísťujte se do těch míst, kam před chvílí koukal. Snažte se pečlivě vysbírat všechny stromky. Naposledy seberte hlavního Sentinela. Pak se postavte na jeho místo a stiskněte tlačítko "ústup". Čím víc budete mít předmětů, tím na konci obdržíte vstupní heslo do vyššího levelu. Levelů je 9999, tedy něco přes týden hraní!

Když se mluví o hře Sentinel, vždycky se mi vybaví její osmibitová verze. Sentinel na osmibitech byl prostě dokonalý. Nezvyklé postupy, zajímavý nápad, dobré zvukové efekty. To hru vyneslo v roce 1986-7 do popředí všech herních osmibitových žebříčků a vyhrála dokonce jednu z kategorií her roku. (Pokuste si jen vypočítat, kolik bajtů připadá na jednu level, když jich je dohromady 9999 a Sinlair má 48KB volné paměti). Ale převod Sentinelu na 16-bitové počítače nedopadl dobře. Je až s podivem, jak špičkové osmibitové hry utrpí konverzí na šestnáctibity. Jsou to sice ty "staré dobré", ale většinou jim chybí jakýsi specifická "příchuť" nebo "opar" (hudba, grafika), které hry vytvořené už přímo pro vyšší typy počítačů mají. Přesto Sentinel zůstane hrou, kterou si rádi zahrajete, i když z ní asi nebudete tak nadšení, jako já v šestaosmdesátém roce.

L.L.G.

INVADERS

Tak už je to tady. Dědeček laškuje s přítelkyní. INVADERS si namlouvají Amigu. Jupí, to to ale trvalo. Vy neznáte hru Invaders? To není možné, nedělejte si legraci! Opravdu to není shoda jmen, skutečně jsou to ti staří známí a dobří Invaders! Tahle hra je snad už na všech počítačích, jen na Amize jsem nikdy neměl tu příležitost si ji zahrát. Stále nevíte o čem mluvím?

Pak vám musím hru Amoeba Invaders připomenout: pět řad marťánků nahoře, čtyři betonové úkryty dole, pod nimi vaše dělo. Pohybujete se jen vlevo a vpravo. Vaším úkolem je kropit Marťany a mezitím sem tam sestřelit také létající talíř, který se mihne nahoře. Samozřejmě, že si to marťanská likvidační četa nenechává líbit. Zahrne vás záplavou bomb a vám nezbývá nic jiného, než mezi nimi obratně kličkovat a schovávat se za beton, který se bombardováním tenčí a tenčí... Stále vám ten popis nic neříká?

Pak už zbývá jediná pomoc. Vyhoďte svou Amigu z okna, rychle sebčhněte dolů a to co po ní zbyde prodejte na součástky. Za stržené peníze si kupte Commodor nebo Sinclair, ale ne víc než 16KB! První hra, kterou na svůj nový počítač seženete, se bude jistě jmenovat R A I D E R S !

-Johny-

PS: ze svých tajných pramenů jsem se dozvěděl, že se připravuje reedice Manic Minera na 16-bitové počítače. To teprve bude hlína !!!

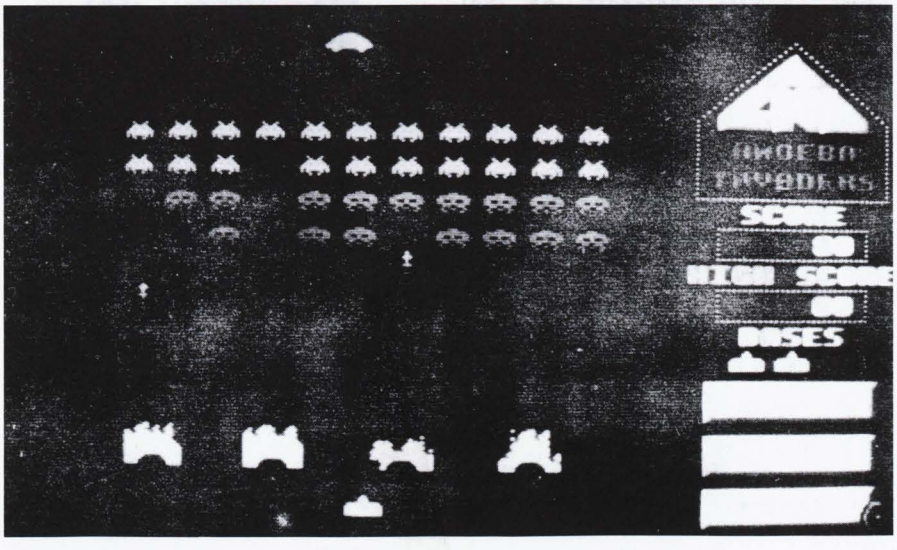
A ST PC 8

JMÉNO: **Ameoba Invaders - RAIDERS**
FIRMA: L.D.N. - nejen
CENA: chachá

SMYSL ➔ 10 %
GRAFIKA ➔ 12 %
HUDBA ➔ 8 %

KLADY: Jedna z prvních počítačových her

ZÁPORY: Tady se snad o záporech nedá mluvit, hra neobsahuje nic kvalitního. Ale byla PRVNÍ!



SPACE QUEST

THE SARIEN ENCOUTER

Celé dobrodružství kosmonauta Rogera Wilca se začalo dost nešťastně. Jenom čirou náhodou se stal hrdinou. Po přepadení kosmického korábu Arcadia útočníky ze Sarienu. Byl právě v malé místnosti sloužící jako skladiště pro uklízečky. Možná vám to připadá směšné, co dělal Roger ve skladu plném košťat a smetáků? Dlužno dodat, že i když se náš hrdina po všech vesmírných barech nechával titulovat astronaute, byl to jen obyčejný uklízeč na lodi, i když vesmírné. Avšak po útoku Sarienů se stal opravdovým a netalsovanym kosmonatem a dostal se do všech encyklopedií jako neohrožený hrdina.

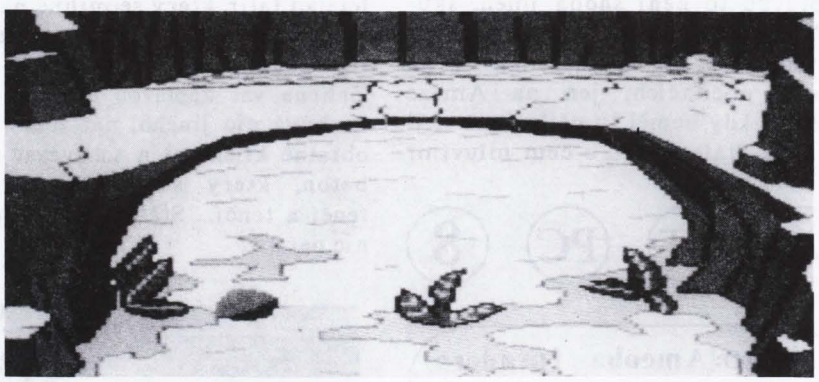
Co se tady na lodi vlastně stalo, že se tak náhle změnil celý jeho život? Po nečekaném přepadnutí nepřáteli byla celá posádka vyvražděna, samozřejmě mimo Rogera. Proč? To ani Roger Wilco zpočátku nevěděl. Sarieni se snažili vypátrat a ukořistit sluneční generátor, který s sebou posádka Arcadie vezla. Původne mel byt generator použit k mírovým účelům, k řízenému ovládání jasnosti slunce, ale Sarienc ho mají v úmyslu využít jako účinnou zbraň k podpalování jiných hvězd.

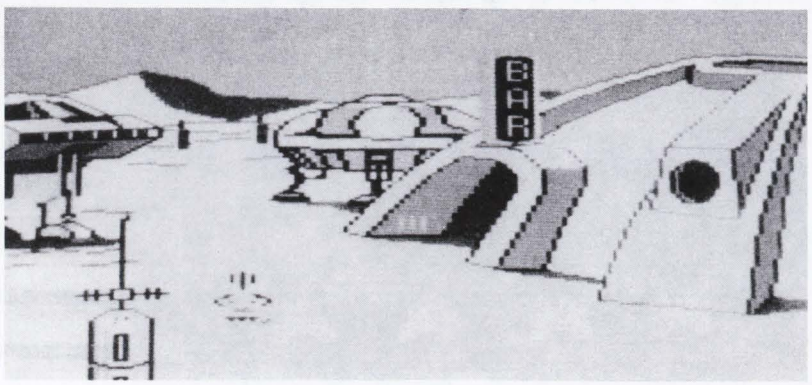
Ale vratme se k nasemu hrdinovi. Prave vyiezi ze skladiště a bezmocně se rozhlíží kolem sebe. Vidí jen samá mrtva těla. Je treba zachovávat největší opatrnost, na lodi ještě může být nepřítel...

Nejprve sjedete dolů výtahem a vejdete do roztříštěných dveří. Centrální počítač je ještě v provozu. Na jediné fungující obrazovce [LOOK SCREEN] si můžete přečíst zprávu: "Totální ohrožení - zapojena autodestrukce!" a vedle čas, který zbývá do začátku konce. 10 minut, to není mnoho - proto chvátejte. Postupně prohledávejte všechna mrtvá těla [SEARCH BODY], až najdete magnetickou kartu [TAKE KEYCARD]. Jeden z umírajících vědců vám také řekne heslo - ASTRAL BODY. Jak ho z umírajícího dostanete a kde heslo použijete nechám už na vás (pro útek z lodě to totiž nutně potřebné). Pak musíte najít výtah končící v prvním patře. Ocitnete se v místnosti, kde jsou umístěny hlavní motory lodi a ovládací panel, sloužící k obsluhování únikového východu. Blikání krytů motorů je neklamnou známkou, že zánik se již blíží. Podívejte se na panel [LOOK PANEL] a zmáčkněte tlačítko [PRESS OPEN BAY DOOR BUTTON]. Cesta do volného kosmického prostoru se otevřela. V pravé místnosti jsou zavřené dveře. Použijte kartu [USE KEY CARD] v panelu vlevo od dveří a vyjedte výtahem nahoru.

V místnosti jsou dvě malé skříňky. Zmáčkněte pravé tlačítko [PRESS RIGHT BUTTON] a oblékněte si skafandr [TAKE SUIT]. V levé skříňce [PRESS LEFT BUTTON] je malý automatický překladatel [TAKE GADGET]. Nyní jděte k hlavnímu ovládacímu panelu a zmáčkněte ovládání vzduchového uzávěru [PRESS AIRLOCK]. Vejděte do dveří, na panelu stiskněte tlačítko ovládající zdviž [PRESS PLATFORM]. Záchranný modul! Rychle pryč! Nasedněte [GO INTO SHIP] do rakety z levé strany. Zavřete za sebou dveře, utáhněte pásy, zmáčkněte startování, zapněte autonavigaci a zatáhněte za startovací páku. Zbývá jen popřát šťastný a ničím nerušený let.

Tak, Rogere, vyvázl jsi z této šlamastiky se zdravou kůží. Nezapomeň, že jsi asi tak ve čtvrtině svého prvního dobrodružství. Už musíš jen šťastně přistát (nebo





- **Obrázek nahore:** Most nevypada moc rovně. Nevím, nevím, jestli po něm budu muset projít vícekrát...

- **Obrázek vpravo:** Nejprve jsem si myslel, že jsem na pusté planetě a oni tady mají hospodu! No ale kde vzít peníze, přece bez nich tam nepolezu.

- **Obrázek na následující straně:** Tak už jsem skoro u cíle své cesty, uvnitř nepřátelské rakety. Jak ji jen zničím?

alespoň to přistání přežít, vždyť nejsi žádný školený pilot, ale uklízeč)...

Po přistání prozkoumejte raketu a nezapomeňte si vzít s sebou na cestu do pouště vše, co najdete na místě havárie. (Autoři si libují v "kameňácích", berete si totiž s sebou malý balíček se sušenou vodou, které je několik gallonů - jeden gallon = 4546 litrů). Nevydávejte se hluboko do pouště, smlsne si na vás písečný červ. Ve skalním bludišti najděte nejprve cestu do podzemí. V komplexu jeskyní zachovávejte maximální opatrnost, smrtelné nebezpečí vám hrozí na každém kroku.

Na konci jeskyně se setkáte s holografickým obrazem. Jestliže nebudete rozumět tomu, co vám bude sdělovat, měli byste si pořídit slovník nebo alespoň někoho, kdo vám to přeloží. Splňte úkol, který vám obraz uloží. Vezměte si důkaz, že se vám to úspěšně podařilo a vraťte se zpět do jeskyně za přízrakem. Dostanete od něj malý dárek jako výraz díků za prokázané služby.

Před barem si seženěte nějaké peníze. Nedávejte se do řeči s kdejakým pobudou, hlavně ne s tím, který vám bude chtít ukázat něco za barem! (Jak směšné, ale kdo v Praze měnil od podobných typů valuty, ví své!) V kasinu vyhrajte nějaké peníze v automatu, vesmírném "forbesu". Ten má jednu zvláštnost: může vám padnout nejen hlavní výhra, ale i hlavní prohra - tři lebky. Otevře se uzávěr laseru a pak přijede robot a vaše zbytky smete na lopatku.

Za vyhrané peníze si vyberte pilotního robota a vhodnou raketu. Pak stačí už jen zlikvidovat loď Sarianů, na jejíž palubě je i ukořistěný sluneční generátor.

To je tedy námět jedné z prvních her od fy. Sierra On-Line. Byla navrhnuta a vytvořena dvojicí grafiků a programátorů Markem Crowem a Scottem Murphym v roce 1986. Ti jsou také autory dalších pokračování neohroženého uklízeče - astronauta Rogera Wilca.

Možná se vám animace a obrázky budou zdát tak trochu nedotažené. I zvuk (raději tomu nebudu říkat hudba) je jako u všech starších Sierr, hrozný. Chci vás ale ubezpečit, že až se vám do ruky nebo do drive dostane Conquest's of Camelot, Iceman nebo Space Quest IV (viděl jsem obrázky), budete kvalitativním skokem ohromeni.

Příjemnou zábavu, pevné nervy a zarudlé oči přeje

L.L.G.

V příštím čísle -

Police Quest.

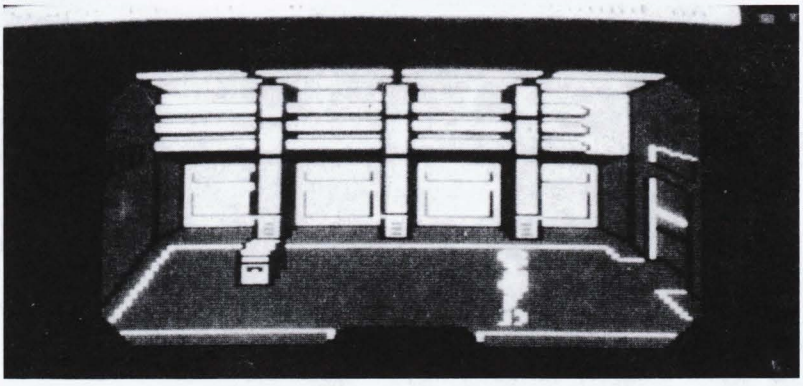
A PC ST

JMÉNO: **Space Quest**
FIRMA: Sierra On-Line
CENA: 50 DM

SMYSL → 80 %
GRAFIKA → 65 %
HUDBA → 20 %

KLADY: Kvalitní scénář. Vzhledem k roku výroby zajímavé pohledy.

ZÁPORY: Místo hudby pouhé pípání, způsobené pouhou konverzí programu z PC na jiné počítače. Nedokonalá animace.



Ovládání Sierra her první generace.

Hry můžeme ovládat buď myší (resp. joystickem), nebo z klávesnice.

Na používání myši není v podstatě nic nestandardního. Levým tlačítkem ovládáme pohyb postavy a pravým tlačítkem vyvoláme pull menu.

Avšak po chvilce hraní zjistíme, že je velmi náročné neustále ťukat příkazy na klávesnici levou rukou a pravou ovládat myš. Proto je vhodné naučit se celou hru obsluhovat klávesnicí.

Postavou pohybujeme kurzorovými šipkami nebo numerickou klávesnicí (tedy můžeme chodit i šikmo). Rychlost regulujeme pomocí příkazů FAST, NORMAL, SLOW.

Na otázky odpovídáme ano - Enter, ne - ESC.

Další funkční příkazy:

F1 a HELP - help, pomoc

F2 - hudba, ano/ne

F3 - vyvolání posledního příkazu

F5 - save, uložení

F7 - restore, nahrání

F9 - restart, nový start

Tab - inventorář

Esc - pauza

Ctrl+j - joystick

F4, F6, F8 používáme na speciální příkazy (ve hře Space Quest při sázení penčz).

Příkazy pro editor:

Používejte vždy slovesa a podstatné jméno bez určitého členu (THE), např. OPEN DOOR - otevři dveře. Pro celkový popis místnosti používejte LOOK ROOM. Pouze samotné LOOK nebude v těchto prvních hrách od Sierry fungovat.

Co nového na AMIGA '90?

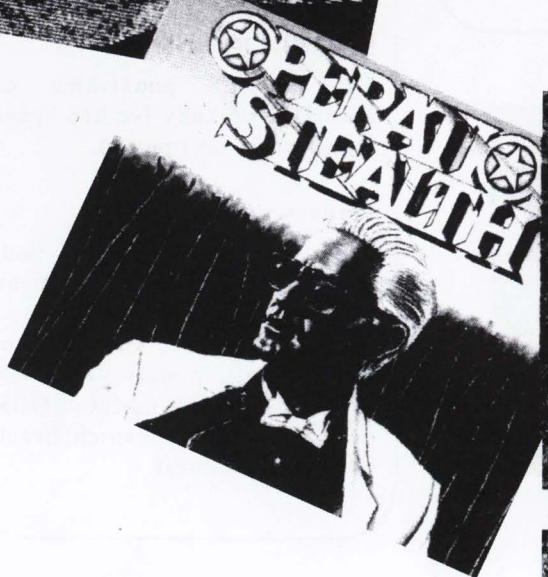
Od 8. do 11. listopadu proběhla v Kolíně nad Rynem vystava Amiga '90. Přinesla nejen novinky v oblasti hardware a uživatelského software, ale i v oblasti zábavy - her.

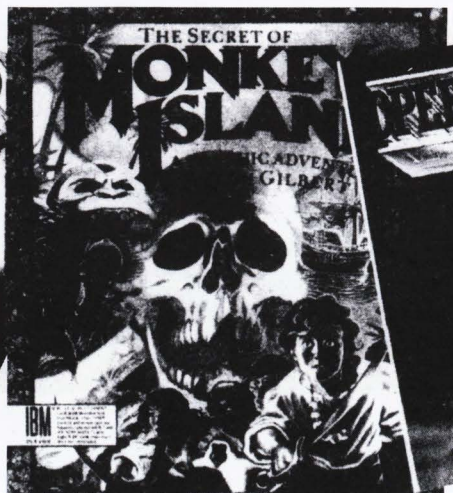
Opravdu se na co bylo dívat. Softwaru byla vyhražena jedna ze dvou hal a tam vystavovaly téměř všechny známé firmy. I když to byla výstava specializovaná na počítač Commodore Amiga, dá se očekávat, že mnohé z "Amigáckých" her budou nebo již jsou k dostání i na jiné typy počítačů.

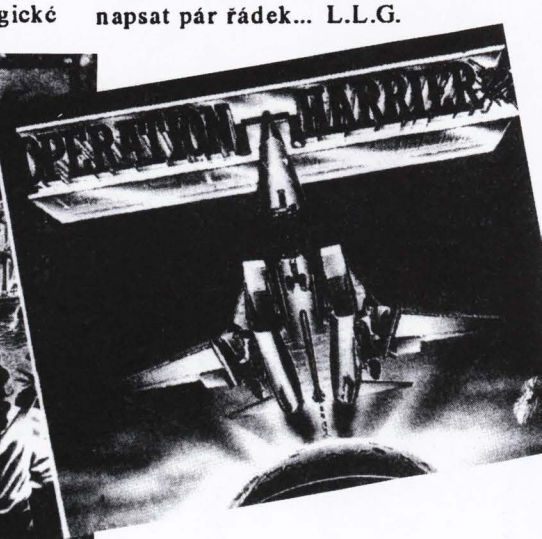
Největší část - střed haly - zabírala německá firma *Ariola*, která vytvořila volné spojenectví světových firem věhlasných jmen. Pod názvem *United Software* zde byly zastoupeny: *Accolade, Activision, Core Design, Gremlins, Electronics Arts, Mirrorsoft, Psygnosis, Sublogic, Sierra on Line, U.S.Gold* a mnohé další těžké kalibry. Jiné firmy (*Kingsoft, Leisure Soft, Magic Bytes, Software 2000, UBI Soft, Starbyte* aj.) zvolily samostatné stánky.

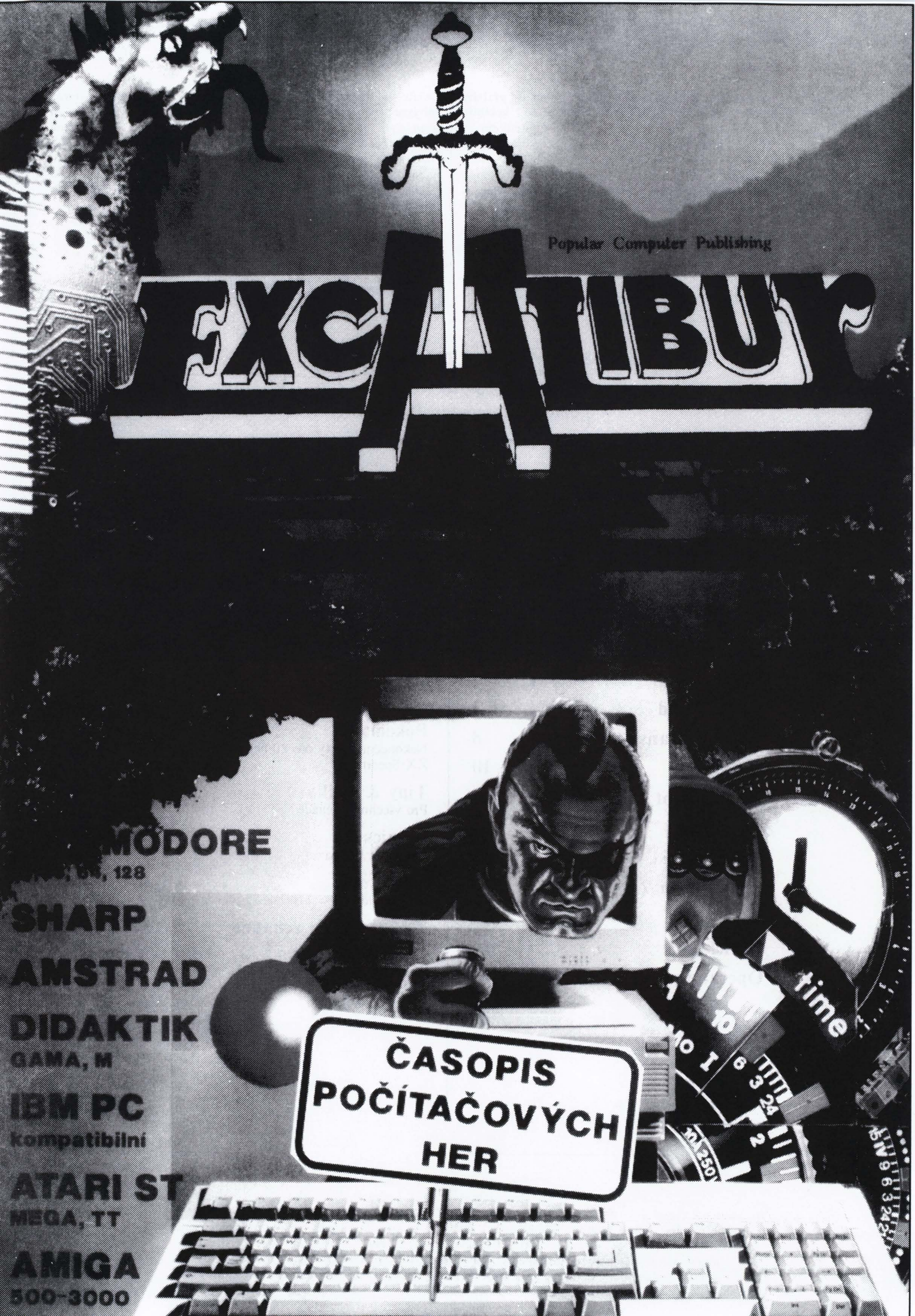
A co bylo k vidění za novinky? Druhý díl strategické hry Population - *Powermonger*. Psygnosis představily klasickou střílečku *Awesome*; graficky propracovanou a zvukově výtečnou *Shadow of The Beast II*. Accolade zase hodlají trh zaplnit úspěšným pokračováním simulátoru *Test Drive III*. Firma Epyx, specializující se na sporty, uvádí pokračování úspěšných kalifornských her, *California Games II*. Lucasfilm (U.S.Gold) pokračuje ve svých výtečných adventurách. Těsně po hře Loom světlo světa spatřuje *Monkey Island* - pirátské dobrodružství. Microprose uvádí tři simulátory: *Covert Action, Knights of The Ski* a *Lightspeed* (nápadně se podobající Elite).

Bylo toho dost a dost, aby to dokázalo i počítačového maniaka vyvést z míry. Já jsem se však nedal, abych mohl čtenářům PCM o tom napsat pár řádek... L.L.G.








Popular Computer Publishing
EXCALIBUR
MODORE
SHARP
AMSTRAD
DIDAKTIK
GAMA, M
IBM PC
kompatibilní
ATARI ST
MEGA, TT
AMIGA
500-3000
ČASOPIS
POČÍTAČOVÝCH
HER
time

Vážení čtenáři,

pro velký úspěch nultého čísla Excaliburu, herní přílohy Popular Computer Magazinu SPECIAL '90, se náš kolektiv rozhodl vydávat Excalibur nezávisle na PCM. Výsledkem je toto první číslo, které přišlo na svět v rekordně krátké době. Omluvte proto nízkou kvalitu zatím černobílého tisku, skromných 32 stran a některé další nedostatky, které jsme nestačili odstranit. Věřím, že se podaří vydávat časopis kvalitní, kde každý najde spoustu zajímavých informací.

Váš

M. Ludvík

Martin Ludvík, vydavatel

Milí přátelé!

Držíte v rukou první časopis v ČSFR, který se bude zabývat výhradně počítačovými hrami. Jako příloha PCM jsme vyšli v rozsahu pouhých 8 stran a proto jsme se plně nemohli věnovat všem druhům domácích počítačů u nás rozšířených. Mimo testů her budeme také přinášet spoustu návodů a plánků, takže na své si přijdou i ti největší fandové her. Jistě se staneme vašim dobrým společníkem, stejně tak dobrým, jako je váš počítač.

Nashledanou v únoru se těší

Lukáš Ladra, šéfredaktor

EXCALIBUR 1/91

MK ČR 5 204, MIČ 47 129 No.2

© Popular Computer Publishing, 1991

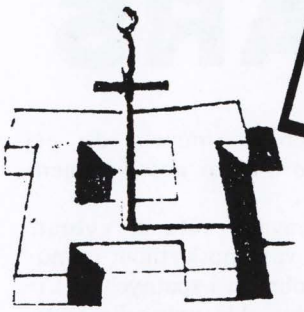
TESTY A RECENZE

Tip na hru roku/Lotus Esprit Turbo Challenge	3
Super Cars	4
Elite	6
Twin World	7
Maniac Mansion	8
E-Motion	10
The Gold of the Aztecs	11
Tusker	11
Police Quest	12
Millennium 2.2	14
Barbarian	16
Deflektor	16
Operation Wolf	16

JAK DÁL?

Retaliator Popis jednotlivých misí	18
Pyjamarama Kompletní návod	20
Space Quest I Kompletní návod a plánky	21
Pokemania Nekonečné životy pro 20 her na ZX-Spectrum	23
Tipy & Triky Pro všechny počítače	24
Comics Excalibur přichází	25
Game over Scifi povídka	28
Z redakce do redakce Co bude v Excaliburu 2 ?	31

vydavatel: Martin Ludvík
šéfredaktor: Lukáš Ladra
redakce: Martin Slavíček, Jakub Červinka
kresby: ing. Josef Ladra; fotografie: I. Habart, 10. str. M. Kout; layout: Martin Ludvík
tisk: Geodézie s.p. Praha
objednávky předplatného a expedici zajišťuje DUPRESS, Podolská 110, 147 00, Praha 4
adresa redakce: PCP, Excalibur, P.O. Box 414, CS 111 21, Praha 1, Czechoslovakia



NÁŠ TIP NA HRU ROKU 1991

Na tomto místě a na této stránce se budete po celý rok setkávat s programy, které naše redakce tipuje na hru roku 1991. Konec roku 1991 ukáže, jak jsme měli šťastnou ruku při výběru. V lednu a únoru 1991 budeme představovat hry, které vznikly na přelomu minulého a letošního roku a mají šanci promluvit i do žebříčků r. 1991.

Dvakrát od Magnetic Fields

V minulém roce zazářila mezi záplavou her nová firma Magnetic Fields - Magnetická pole. Na počátku roku 1990 vytvořila nadprůměrné SuperCars - Super auta a na sklonku minulého roku další hru, která voní benzínem, Lotus Challenge - Výzva Lotusu.

Magnetic Fields / Gremlin : Lotus Esprit Turbo Challenge

Po tak nečekaném úspěchu, jakého dosáhli se Super Cars, se pustili chlapíci od Magnetic Fields hned do práce na další hře. Výsledek na sebe nenechal dlouho čekat. Za půl roku po Super autech se na pulty "softhausů" dostává Lotus Esprit.

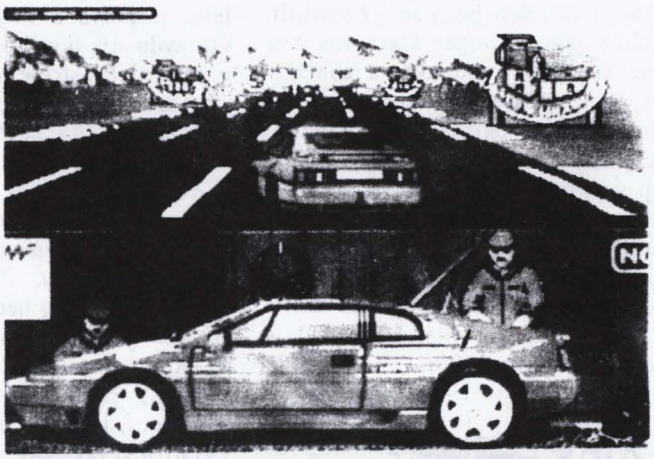
Než jsem si poprvé pustil tuhle hru, četl jsem o ní jen pochvalné články, byl jsem tedy připraven na dobré dílko. Výsledek ale předčil mé očekávání.

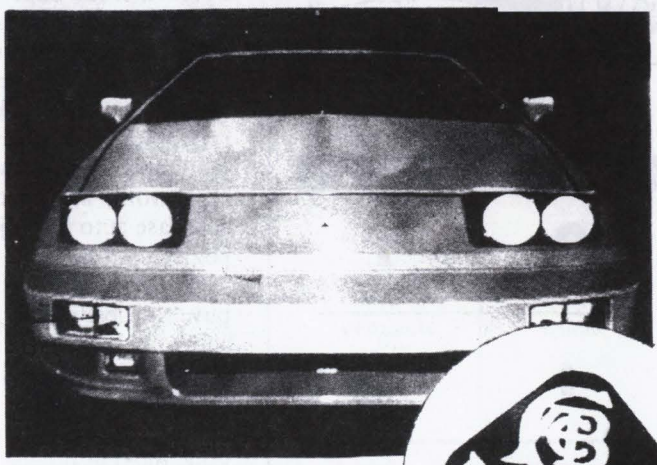
Začíná výbornou znělkou firmy Magnetic Fields - Gremlin a hned od počátku "šlape" na plné obrátky. Několik obrazovek plných parametrů a vybavení Lotusu, potom stisknout červené tlačítko na joysticku a je tu další lahůdka - vnitřní přehrávač CD desek. Kdo rád jezdí v autě s naplno puštěnými reproduktory, muze si na začátku závodu vybrat ze čtyř hudebních motivů. Osobně se mi nejvíce líbí hudba č. 03, avšak když chci opravdu závodit, dávám přednost výběru 00 - bez hudby. Zato perfektně slyším obrátky motoru a smyky auta (někdy i rány, jak narážím do ostatních aut, stromů a svodidel).

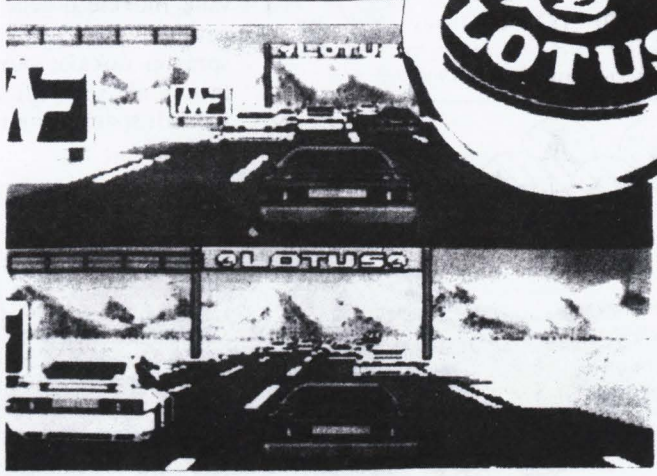
Muzika je vybrána a ... teď opravdu můžu zvolat - ano, výborně! Nájezd kamerou na červené auto na poslední dvacáté pozici, známá tři startovní "zatutání" (mimochodem úplně stejná jako u Super Cars) a závod začíná.

Typická mačkanice na startu. Snažím se prokličkovat mezi dalšími pěti auty. Jednička, dvojka, trojka, čtyřka. Během několika sekund úžasné zrychlení. Jsem už čtrnáctý, třináctý. Zatáčka vpravo, auto se dostává do řízeného smyku. Při výjezdu ze zatáčky fuknu do auta přede mnou. Rychlost klesá ze 140 na 70 km/h. Znovu zrychluji. Čtyřka, pětka. Rychlost přes 180 km/h. Další zatáčka, smyk. Snažím se dostat do úzké uličky mezi autem a reklamní tabulí. Bum, a jsem v reklamě! Rychlost klesá na nulu. Všechna auta, která jsem dosud předjel, mě velkou rychlostí míjejí zleva i zprava. Jsem opět dvacátý a honička začíná nanovo.

Asi takhle začínal můj první závod. Hra má několik navolitelných obtížností, ale také tréninkový závod. Můžete jezdit jak s automatickou převodovkou (řadí za vás počítač), tak i s normální, což je sice těžší, ale zato jedete rychleji. Vaším úkolem je v každém závodě dojet alespoň do desátého místa, jinak končíte. Závod se jede na několik kol, na delších tratích musíte zastavovat v boxu pro natankování dalšího benzínu. Počítač vás sám automaticky upozorní dotěrným pípáním, že vaše zásoba benzínu klesá k nule.







SUPER CARS

Na začátku roku 1990 se ve všech časopisech, které se věnují počítačovým hrám, objevilo jméno nové firmy - Magnetic Fields spolu s první "bombou" Super Cars. Neznámé firmě se podařilo téměř neuvěřitelné - dostat se (alespoň na chvíli) mezi desítku nejprodávanějších her měsíce. Co je na hře Super Cars tak zajímavé, že se dokázala chytnout?

Jistě to není nápad, ten už byl použit na počátku počítačové zábavy. Pohled shora na závodní trať, pár malých autíček připravených absolvovat několik kol, jednoduché ovládání doleva, doprava a zvyšování rychlosti. Opravdu nic nového pod sluncem ani v paměti. Přesto se hra chytila.

To, co hru dělá přitažlivou, je dokonale využitá chuť soutěžit. Rallye začínáte jako ten nejobyčejnější závodník s nejhorším autem. Za každé dobré umístění (do třetího místa) v jednotlivém závodě vyhrajete příslušnou odměnu. Za tu si můžete koupit lepší vůz, nebo si nechat staré auto v garáži natankovat a opravit. V garáži si můžete dokoupit si další výbavu, jako turbomotor, výkonné zrychlení, přední nebo zadní střely a vytvořit si tak Super auto.

Závodů v jedné sezoně je devět a jedou se vždy na stejných okruzích. Musíte se umístit alespoň do čtvrtého místa, jinak pro vás účinkování na rallye končí. V prvním závodě je to jednoduché, na startu jsou jenom čtyři vozy, ale později jede až osm aut. Vaše auto startuje vždy z poslední pozice.

A ještě jedna věc se tvůrcům hry povedla. Jestliže si jdete koupit nové auto, obchodník vaše staré ocení a jeho cenu odečte od ceny nového vozu. Často se stane, že na nové auto nemáte. Nějaký ten tisíc chybí, vy však můžete o ceně smlouvat. Dostanete na výběr z pěti vět, ale jen jedna správná dokáže původní cenu snížit (někdy ale i zvýšit). Jestliže jste si ale vybrali špatně, jste nemilosrdně z obchodu vyhozeni a můžete do něj vstoupit až po dalším absolvovanem závodě.

Kterou správnou větu si vybrat? Přesný soupis vám poskytnout nemůžu, protože dobrých i špatných je určitě přes stovku. Ale vybírejte si ty, ve kterých se ptáte na vlastnosti auta, jestli má v základní výbavě to či ono. Úspěch můžete sklidit i s dobrym vtipem nebo pochlebováním prodavači. Můžete ho třeba pozvat na večeři nebo na golf. Neúspěch vás čeká vždy s nesmyslnou větou nebo s hrubým násilím. To, že umíte karate, vám jistě nepomůže cenu auta snížit!

Ve hře se grafika dokonale prolíná s hudbou. Několik svižných hudebních motivů dokresluje dramatičnost každého závodu. Dobré je i provedení speciálních zvuků, které autíčko vydává při brzdění, smyku či nárazu. Je to jistě ta správná hra pro ty, kdo mají rádi závody a napětí.

L.L.G.

Další pochoutkou je možnost hry dvou hráčů. Obrazovka se rozdělí na dvě animační okna a v každém je vidět trať z pohledu odpovídajícího hráče. Ve složitějších úrovních jsou na dráze různé překážky a šikany, které zpomalují jízdu. Jen dokonalou technikou jízdy se jim dokážete vyhnout.

Grafika a animace hry běží výborně. Auto po silnici jede naprosto plynule, bez známého "trhání" vektorové animace. Někdy je dokonce tak rychlá, že při rychlé jízdě z kopce do kopce se dociluje velmi silných realistických efektů. Máte pocit, že se s vámi auto houpe a slabším povahám se snad může udělat špatně. Zvuk je také na vynikající úrovni, o výběru skladeb jsem se již zmínil. Podobně jako u Super Cars vás hra strhne svou dramatičností a soutěživostí. U 16-bitových počítačů je hra náročnější na paměť. Je záhadou, proč jednotlivé nahrané bloky nezůstávají v paměti a stále znovu a znovu se nahrávají z diskety. Dlouhé časy nahrávání jednotlivých tratí (cca 10-15 sec.) přeci jenom trochu zdržují a snižují napětí hry. Převod na osmibity se připravuje, měl by být dokončen začátkem r. 1991.

Lotus Challenge

Magnelic Fields, 1990/91

Excalibur 1/91 92 %

2 *idea*	**1** *grafika*
hudba	*atmosféra*
1	**1**

SPECIALITY: *U Amigy chodí jen na 1 MB a musí být zapnuta externí disketová jednotka.*

PC ZX A ST 64

Super Cars

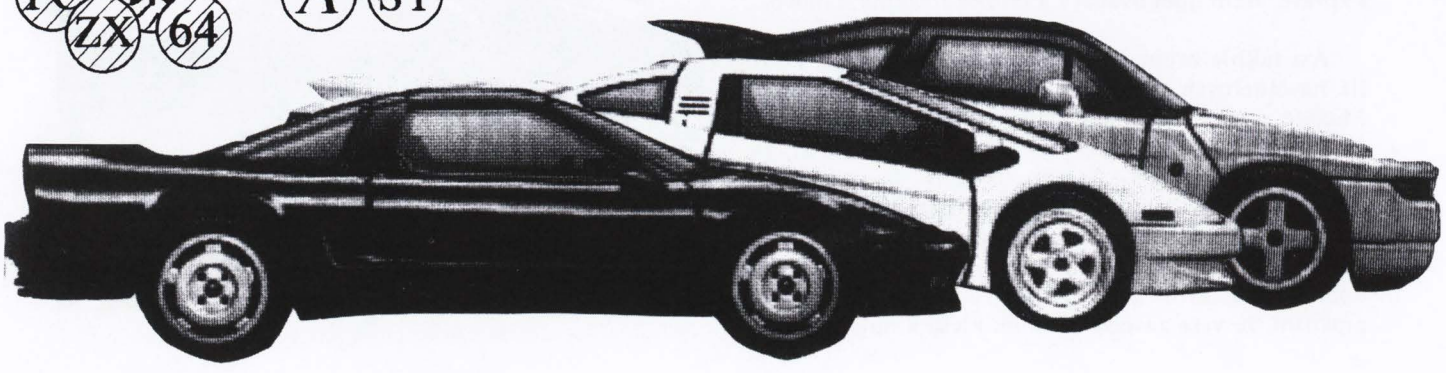
Magnetic Fields

Excalibur 1/91 84 %

2 *idea*	**2** *grafika*
hudba	*atmosféra*
2	**1**

SPECIALITY: *Nevíte někdo, jestli Super Cars existují i na 8-bity?*

A PC ST



Záhadné tabulky? Není to tak složité!

Elite
Firebird 1989

Excalibur 1/91 76 %

1 *idea*	**2** *grafika*
hudba	*atmosféra*
3	**1**

SPECIALITY: *Hra je hodnocena na 16-bitové počítače. Na 8-bitové počítače by si klidně zasloužila o deset procent navíc, protože Elite představovala na dobu svého vzniku (1986) opravdu elitu.*

Zde vidíte typickou tabulku, kterou budeme používat pro testy a hodnocení jednotlivých her. Jméno hry, pod kterým je uváděna na trhu, je na první řádce. Pod ním je jméno firmy, která hru vytvořila, případně její výhradní distributor (prodejce). Rokem pak myslíme zahájení prodeje na trhu (většinou západním).

Celkové hodnocení hry je zvýrazněno černě pod názvem a vyjádřeno v procentech. Nejvíce může testovaná hra dostat 100 %, nejméně 1 %. Dále pak hodnotíme jednotlivé prvky hry - grafiku, zvuk, ideu a atmosféru. Čísla v kolonkách jsou známkou (jako ve škole), kterou jim uděluje naše redakce.

V kolonce idea je vyjádřena originalita hry, nezvyklé programátorské postupy. Převzaté a již použité nápady určitě nebudou tak dobré, jako originály.

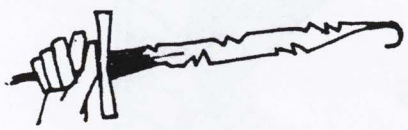
Hodnocení grafiky a zvuku je jistě všem jasné.

Atmosférou hry rozumíme celkovou vyváženost jednotlivých předchozích prvků (tak, jak tam co sedí). Lze tím i chápat, po jak dlouhou dobu vás hra bude bavit.

U některých tabulek je v dolní části umístěn odstavec speciality. Jedná se o speciální připomínky ke hře na ten který typ počítače.

Grafické hodnocení

1-30 %



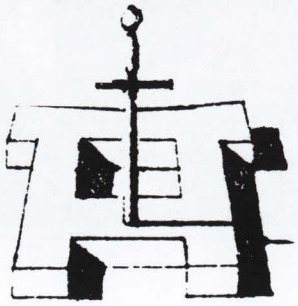
31-60 %

61-80 %

81-100 %

Deštník si zaslouží jen opravdový propadák. Zářící meč také nedostane kdejaká hra. V tomto čísle ho dostaly tři hry.

Poslední symbol je odznak Excaliburu. Dostává ho jen nejlepší z nejlepších. V lednovém čísle ho obdržela firma Magnetic Fields za Lotus Challenge.



více než 92 %

Typy počítačů

(A) Amiga
500, 2000, 1000

(ST) Atari ST,
STE, MEGA

(PC) PC - IBM
kompatibilní

(ZX) ZX-Spectrum
48, 128+, +2, +3,
Didaktik

(64) Commodore
+4, 16, 64, 128

(Atari) Atari
XL, XE

(ZX) Sratovaní - verze
před dokončením

Jen jeden z vás se dostane mezi elitu !!!

Pro všechny počítače

ELITE

Po útoku Thargoidů nastal chaos. Společenství Spojených Planet se zhroutilo. Obchod a spojení mezi izolovanými planetami zastávají dnes jen ničím neohrožení obchodníci. I ty se můžeš mezi ně dostat!

Na planetě LAVA právě probíhá nábor nových pilotů - obchodníků. I tebe nalákala sláva a lesk zlatých megakreditů. A když ti k tomu ještě přidají nejnovější typ rakety, rychlou Cobru MK III, je rozhodnuto. Staneš se vesmírným pilotem!

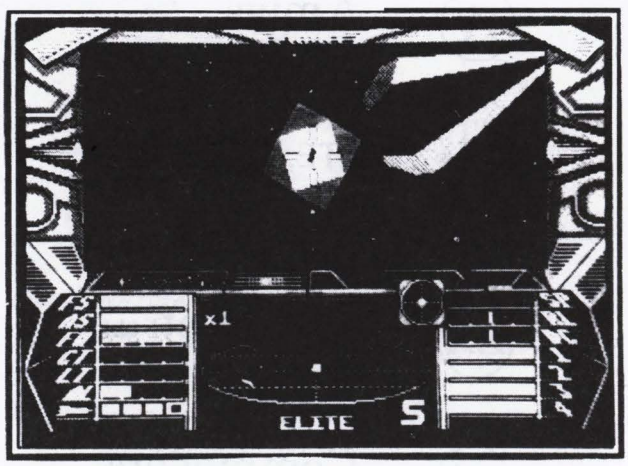
Ale víš vůbec, co to obnáší? Vesmír je plný svobodných pirátů, kteří neváhají rozstřílet tvoji loď na atomy, aby získali pár tun zboží. Nebo kočovná Thargoidská vojska, nejhorší postrach vesmíru. Nedoufej, že by se snad nad tebou smilovali! Ničí všechny cizí rakety rychle a snadno. A to stále není všechno. Musíš mít neustále přehled o aktuálních cenách zboží. Musíš přece nějaký ten megakredit vydělat! A to si piš, že to budou krvavé peníze!

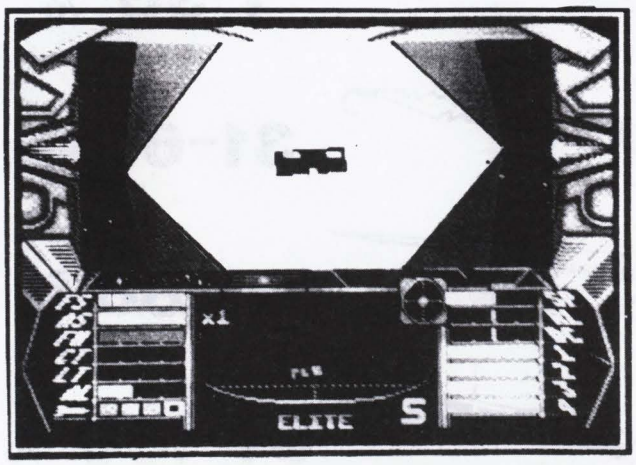
To je tedy náplní hry ELITE od firmy Firebird. Jako pilot s ohodnocením Harmless (neškodný) se musíte vypracovat na Elite (elita). Na začátku dostanete vesmírnou loď, 100 megakreditů a palivo na cestu do vzdálenosti 7 světelných let a tři samonaváděcí rakety (cena 30 megakreditů za kus). Na planetě LAVA si můžete nakoupit poprvé zboží (např. textil, jídlo, alkohol, elektroniku, zlato, otroky) a vypravit se na první vesmírnou cestu.

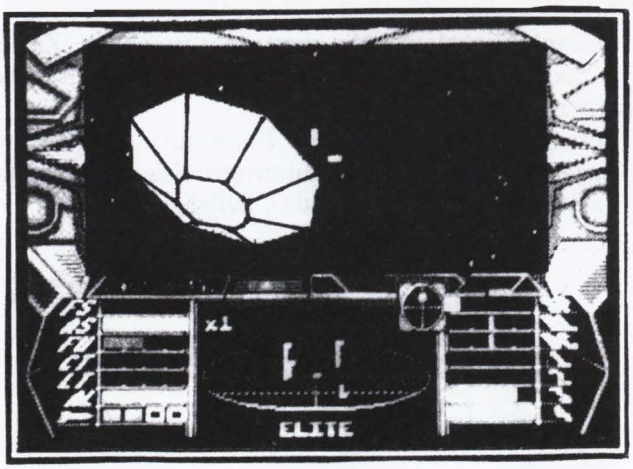
Pomocí hyperspace se přenesete do jiného planetárního systému a přistanete na orbitální stanici. Krouží kolem každé planety, navede vás k ní radar. Zde můžete své zboží prodat a nakoupit za ně jiné. Na každé planetě ještě lze dokupovat další vylepšení svého plavidlo, o svou Cobru. Ze všeho nejdříve byste si měli koupit větší nákladový prostor, přistávací computer a lepší přední laser.

Několik dobře míněných rad pro obchodníky: na planetách vyšších technických úrovní (10-15) nakupujte počítače, stroje a léky. Jsou tam levné a dá se na nich hodně vydělat. Ty vozte na planety nižších úrovní (4-8), prodejte je a nakupte za ně kůže, nezpracované rudy (uran, zlato, stříbro) nebo jídlo a textil. S nimi zalette zase na planety s vysokým technickým rozvojem. Zpočátku se vyhýbejte planetám s technickou úrovní 1-3. Okolo nich krouží nejvíce vesmírných pirátů a málokdo tam dokáže přistát. Dokud si nevybojujete alespoň nějaké vyšší ohodnocení, nekupujte nikdy otroky, narkotika a zbraně. I když se na tomto zboží dá nejrychleji vydělat, stáváte se nebezpečnými obchodníky i pro místní správu jednotlivých planet. Při přistávacím manévru se na vás mohou vyrojit desítky vesmírných policajtů !!!

A poslední rada: nikdy neútočte na lodě, které si vás nevšímají. Jsou to koráby ostatních obchodníků a většinou jsou silně ozbrojene.







Vlevo nahoře: Okolo orbitální stanice panuje "klid zbraní". Zde nemůžete střílet ani po cizích raketách, ani do stanice. Pak vás totiž stanice nepřijme.

Vpravo nahoře: Přistání na stanici je pro nováčka ten nejtěžší manévr. Loď musí být přesně naložena v ose otvoru, jinak je zkáza lodi neodvratná.

Vpravo: Pozor, Thargoid! Nejnebezpečnější bojová loď ve vesmíru. To je souboj opravdu na ostří nože. Laserové dělo se přehřívá a Vaše samonaváděcí rakety loď snadno odráží automatickou obranou.

A ST ZX 64

Elite

Firebird 1989

Excalibur 1/91 76 %

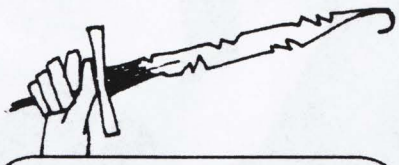
1 *idea*	**2** *grafika*
hudba	*atmosféra*
3	**1**

SPECIALITY: *Hra je hodnocena na 16-bitové počítače. Na 8-bitové počítače by si klidně zasloužila o deset procent navíc, protože Elite představovala na dobu svého vzniku (1986) opravdu elitu.*

Hra Elite existuje jak na osmi, tak na sestnacti bitových počítačích ve výborných verzích. Na menších počítacích vás zejména zaujme prostorová simulace boje. Na počítačích s větší pamětí je nejen dokonale propracovaná vektorová trojrozměrná grafika za letu, ale i strategická část - obchodování a výběr dráhy letu. Je to ta spravna hra pro ty, kteří mají rádi simulátory a trochu logického uvažování.

L.L.G.

PS: Elite hraji již 26 hodin čistého času a stále jsem jen pouhý Dangerous (nebezpečný). Ještě se musím stát Deadly (smrtící) a až potom budu Elite, ach jo...



Twin World

Blue Byte/UBI Soft, 19889

Excalibur 1/91 57 %

3 *idea*	**2** *grafika*
hudba	*atmosféra*
3	**3**

TWIN WORLD

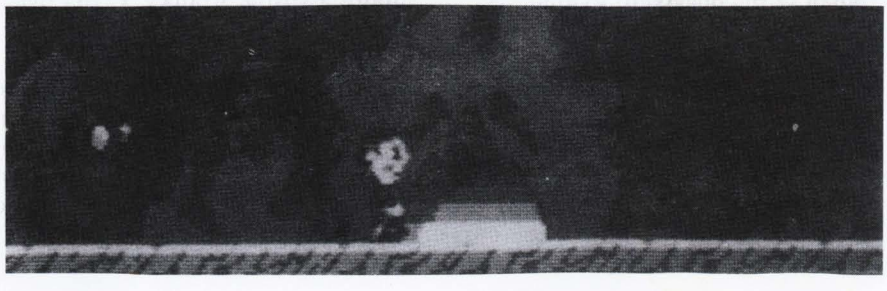
Gaspárie byla mírumilovná a prosperující země, dokud ji obývala rodina Carikesů. Byli to kouzelníci a pomocí své magie zušlechtovali celé království. Vše bylo v pořádku až do doby, než se přistěhoval zlý čaroděj Maldur a zahubil celou rodinu. Čaroděj sebral rodinný magický amulet, rozbil ho na 23 částí a rozházel ho po celé Gaspárii. Z nebohé rodiny Carikesů se zachránilo pouze jedno malé dítě. To musí části amuletu posbírat a složit - jedině tak se rodina ujme své bývalé moci. A kdo by si nepřál, aby zvítězilo dobro nad zlem? Takže se ujmi posledního z Carikesů, malého Ulopa, projdi s ním celou zemi a překonej všechny léčky nastražené čarodějem Maldurem.

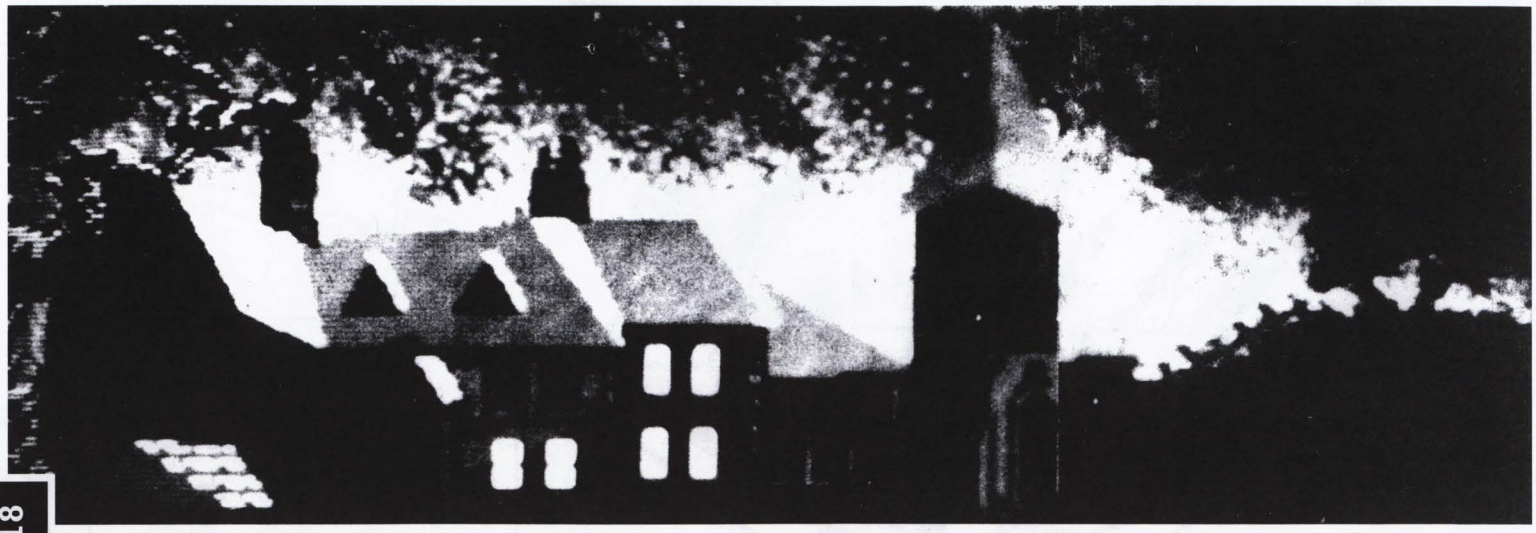
Tak to je základní syžet dobrodružného příběhu z francouzské programátorské dílny Blue Byte, která mimo jiné vytvořila i úspěšnou hru Super Mario Bros. Naším úkolem je projít dvaceti třemi lehčími i těžšími kraji Gaspárie. Pokaždé musíme najít a sebrat jeden díl amuletu. Abychom se pak v putování dostali dále, zbyva nám ještě najít hlavní východ,dveře, kterými se dostaneme do další části země. Ostatní menší vstupy a vchody propojují krajinu s různými jeskyněmi, ve kterých se skrývá kromě nebezpečí všeho druhu i mnoho užitečných věcí a pokladů.

Cesta k cíli není jednoduchá. Kouzelník Maldur nám připravil radu léček. Jistě nám nebude do smíchu, až je budeme zdolávat. Jeho smečka příšer, které neustále poletují, skákají nebo se potápějí, nám snadno při těsném střetu sebere jeden z našich šesti životů. Na obranu máme tři druhy zbraní - kouzelné míče, ktere používáme jako střely. Jejich počet je omezen, ale po některých zničených monstrech zůstávají sáčky s municí. V každé čtvrté zemi se setkame s velkou příšerou, kterou musíme zlikvidovat. Může se nám také snadno stát, že uvízneme v jeskyni, protože nebudeme mít klíč k otevření dveří.

Hlavně nezapomeňte, že Ulop musí sebrat všech 23 částí amuletu. Mnoho štěstí přeje malému Carikesovi

L.L.G.





MANIAC MANSION

Chtěli byste se stát hlavním hrdinou detektivního filmu? Máte rádi hry, při kterých se musí přemýšlet? Z okresní nemocnice se ztrácejí lidi, ze školy děti, krávy dojí rudé mléko a slepice snášejí červená vejce... tak co, líbí se vám tahle záhada? Dáte se do toho?

Opona se rozhrnuje

Asi před dvaceti lety spadl na předměstí malého a ospalého okresního města meteor. Dopadl nedaleko domu, který obýval doktor Fred se svou ženou, ošetřovatelkou Ednou.

Po nějaké době se v okolí místa, kam dopadl host z vesmíru, začaly dít podivné věci. Krávy dojily krvavé mléko, slepice snášely purpurová vejce, začala se rodit mláďata s červenými kožichy. Hesla a transparenty na domech byly stále rudější (ach ne, to sem už nepatří, to je vzpomínka na jiný horor). Ke všemu se ještě z okresní nemocnice začali ztrácet pacienti.

Již před tím přestali dr. Fred a jeho žena pracovat v nemocnici a přestěhovali se do starého viktoriánského domu na konci města. Ze sanatoria pro duševně choré tajně odnesli své ukřičené dítě, ohavného Eda. Domu se v městečku začalo říkat Maniac Mansion - Sídlo maniaků a kdo mohl, raději se mu obloukem vyhnul.

Nejčerstvější zpráva - další tajuplné zmizení. Cestou ze školy se ztratila dívka Sandy Patzová. Policie je bezradná. Kamarád Sandy, Dave Miller, si myslí, že v únosu má jistě prsty dr. Fred. Když však přijde přesvědčovat strážníky na policejní stanici, aby provedli prohlídku tajemného domu, setká se jen s posměchem.

Přeberte roli Daveho Millera a pokuste se zachránit Sandy. Vstupte do Sídla maniaků a vypátrejte jeho tajemství! Nebojte se, vaši spolužáci vás nenechají v bryndě. Na tu nebezpečnou výpravu si ze šesti kamarádů můžete vybrat dva.

Kdo vám bude pomáhat? Syd - nadějný skladatel a hudebník nové vlny. Michael - fotograf ze školních novin, vítěz mnoha fotografických soutěží. Wendy - seriozně se tvářící mladá spisovatelka. Bernard - sportovec, velký křikloun a chvastal, president školního sportovního klubu. Razor - vedoucí zpěvačka punkové kapely. Jeff - plážový povaleč, který myslí jen na to, kde si dobře zasurfovat.

To je stručná charakteristika přátel, kteří vám budou ochotni celou hru pomáhat. Nevybírejte si své partnery bezhlavě, úvodní volba je strašně důležitá. Každá postava má své dobré a špatné stránky, každá ovládá něco jiného, každá má jiné nápady a ty dokážete často výhodně využít.

Různými volbami pomocníků získáváte pokaždé jinou variantu hry. Řadu hádanek, které na vás čekají, nedokážete sami zvládnout, často potřebujete radu nebo přímou pomoc od svých spolužáků.

Malé odbočení - Lucasfilm

Firma Lucasfilm vznikla začátkem osmdesátých let, v období velkého boomu počítačové zábavy. Po prvních finančních těžkostech ji nejprve pohltila firma Activision a později velký gigant herního software - U.S. Gold. Každá firma, která Lucasfilm vlastnila, byla však tak prozíravá, že ho nechávala dále "žít" a pracovat pod jeho jménem. Mezi fanoušky se totiž Lucasfilm již proslavil jednou ze svých prvních her - MANIAC MANSION.

Až dosud vytvořil Lucasfilm několik dalších her v podobném duchu jako je Maniac Mansion. Dalším výtvorem Lucasfilmu je dobrodružství Zak McCrackena, ve kterém se neohrožený novinář Zak společně se svou přítelkyní snaží zachránit obyvatele Země od nebezpečných Martanů. Třetí hra je doopravdy podle filmu - Indiana Jones and The Last Crusade - Indiana Jones a poslední křížová výprava, volné pokračování napínavých příběhů doktora archeologie. Další hrou vydanou těsně po Indym je Loom - Tkalcovský stav, nádherná grafická pohádka. Kouzelník Bobbin v ní hledá svou ztracenou rodinu. Hra Loom má nové neotřelé nápady. Postavička kouzelníka zde neplní příkazy podle sestavených vět, ale podle tónů na kouzelné holi. Poslední dvě horké novinky, Nightshift a The Secret of The Monkey Island, jsem ještě dnes, kdy píši tento článek, neměl možnost testovat.

Kromě těchto her Lucasfilm "vyrábí" i letecké simulátory a jiné hry, ale o nich snad někdy příště.

Film promítaný na počítači

Při hrách od Lucasfilmu si doopravdy připadáte jako při sledování filmu na videu. Hlavního hrdinu jenom tak trochu postrkujete od akce k akci a on sám chodí, sbírá předměty a na jiných místech je používá. Autor Maniac Mansion, R.Gilbert, využil dokonale "filmového" zpracování hry a použil v programu tzv. cutsceny.

Střih (cutscena) je ve filmu běžný, ale v počítačové hře jsem se s ním v M.M. setkal poprvé. O co jde? Hrdina na obrazovce právě někde něco kutí, v tom je náhle děj přerušen - přestřihnut a objeví se úplně jiný animační obrázek. Někde jinde, na jiném místě se ve stejném čase totiž děje něco hrozně zajímavého o co vy jako divák nesmíte přijít. Vložená sekvence se nedá ovlivnit, z hráče se na chvíli stává jen pasivní pozorovatel. Komu by se však střihy nelíbily, může je odmáčknout tlačítkem Esc.

Ale pozor! V každé "cutsceně" se dozvíte řadu důležitých věcí o dr. Fredovi a dostanete se (alespoň pohledem) na zatím nedostupná místa záhadného domu.

Jeden z nejpodařenějších střihů je hned ten první. Přesvědčí vás, že je Sandy opravdu doktorem vězněna. Sandy tvrdí, že ji přátelé jistě přijdou zachránit a že pak zničí Freda i s jeho meteorem. Na závěr se dr. Fred podívá z obrazovky přímo na vás, zasměje se a řekne: "To si ovšem myslí cna!". Tyto vložené scény vás nejenom zásobují informacemi, ale navíc jsou velmi zábavné.

První kroky s Davem

Vybrali jste si již své dva pomocníky? Stačí jen jednou kliknout na jejich obrázcích myší a stisknout Start.

Bum, právě jste viděli pád meteoru, který tohle všechno spískal...

Obraz se rozdělil na několik částí. Nahoře je jedna dialogová řádka, kde si můžete přečíst, co jednotlivé postavy právě říkají. Dále se zde objevují i hlášení hry, jako žádost o výměnu disket apod.

Protože máte k disposici vlasně tři hrdiny najednou (Daveho a dva další kamarády), můžete je samozřejmě všechny přímo ovládat. Přepínáním kláves F1, F2 a F3 se do každého dokážete rychle "převtělit". Největší část obrazovky zabírá rámeček pro animaci. Ten ukazuje výsek místnosti, kde se právě zvolený hrdina nalézá. Jeho postavička sama dojde tam, kam ukážete šipkou kurzoru a stlačíte levé tlačítko myši. Počíná si dokonce tak "inteligentně", že automaticky obejde předměty či postavy, které jí v cestě překážejí. Je-li místnost rozlehlá, pak při pohybu pozadí "roluje" vlevo nebo vpravo, dokud neprojdete dveřmi. Pak se z diskety nebo z paměti nahraje další část ohromného domu.

Pod animačním obrázkem je jedna řádka pro konstrukci příkazové věty. I to je jeden z "vynálezů" programátorů Lucasfilmu. Zatímco u podobných interaktivních her musíte celou větu vypsat na klávesnici (např. u her Sierra On-Line), u Maniac Mansion stačí, když si vyberete jedno z patnácti sloves pod řádkou (najedete na něj kurzorem a stisknete levé tlačítko na myši) a přidáte k němu příslušné podstatné jméno. To si vypůjčíte buď ze seznamu předmětů, které již máte u sebe (ukážete kurzorem na název předmětu), nebo si je vyhledáte v animačním rámečku (pak stačí jen ukázat kurzorem na žádaný předmět). U některých sloves musíte použít dvě podstatná jména (např. USE KEY IN DOOR - POUŽIJ KLÍČ DO DVEŘÍ). Ve hře je přes 400 předmětů, se kterými můžete manipulovat. Spolu s patnácti slovesy tvoří dost velké množství kombinací, abyste hru dohráli asi tak po týdnu bezesných nocí.

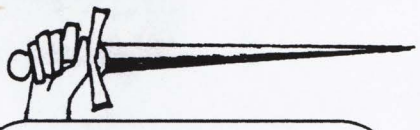
Pomoc pro maniaky

A teď něco, na co jistě všichni čekáte - nějaká ta nápověda. Ve hře je toho taková spousta, že vám nabídnu jenom hrst tipů a triků. (Komu by to snad nestačilo, ať nám zůstane věrný, v dalším čísle bude kompletní návod na M.M. a možná dojde i na volné pokračování - Zak McCrackena). Tak jenom krátce: když vejdete do místnosti, kde jste ještě nebyli, použijte příkaz WHAT IS. Postupně "prošmejděte" kurzorem celou obrazovku. Za spojením Co je (What is) se vám budou na příkazové lince ukazovat všechny názvy předmětů, se kterými můžete manipulovat. Co lze sebrat, seberte, ale ne vše můžete využít.

Každou hádanku se snažte řešit samostatně. Máte možnost používat všech tří ovládaných postav vždy na jiných místech domu, tak toho využijte. Když vám přestane svítit baterka, nezoufejte! Pomocí příkazu WHAT IS jistě najdete v tmavé místnosti vypínač nebo lampu. Pokuste se také získat náklonnost podivného Eda, bláznivého dítěte. A až se setkáte se Zeleným Hlavonožcem, nezapomeňte mu vyřídit, že jsem o hře řekl "OK".

L.L.G.

PS: Držím v ruce lednové vydání německého časopisu Power Play. Jejich tip na nejlepší dobrodružnou hru zní: The Secret Of Monkey Island, nejlepší grafika z počítačové hry: Loom - vše z dílny Lucasfilmu!



Maniac Mansion

Lucasfilm/Activision, 1986/87

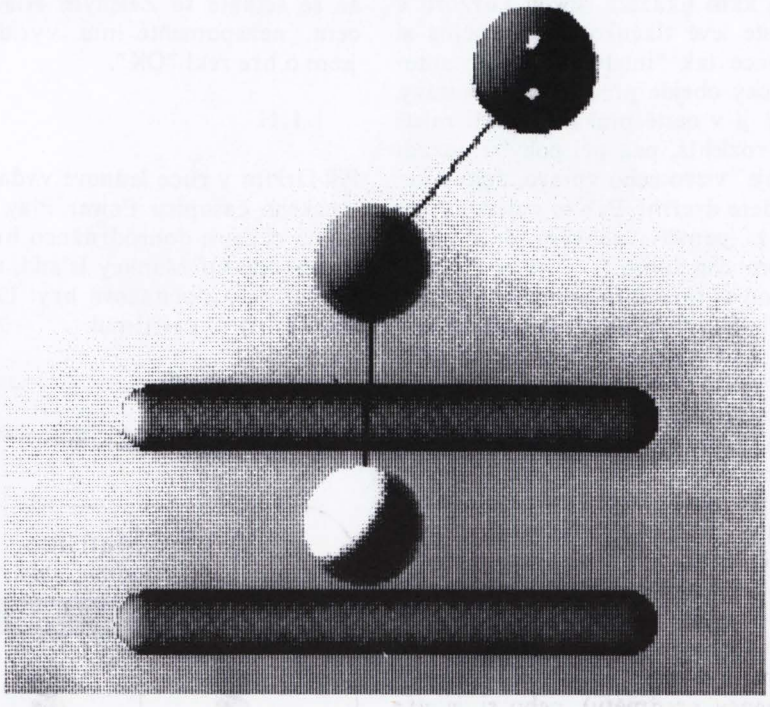
Excalibur 1/91 **68 %**

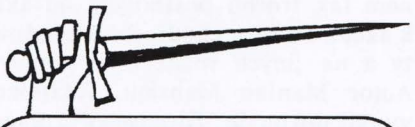
2 *idea*	**2** *grafika*
hudba **4**	*atmosféra* **1**

SPECIALITY: *Hra chodí pouze na počítačích s disketovou mechanikou, přihrává si ostatní místnosti z diskety do paměti. Na verzi pro Amigu se musí vytvořená příkazová řádka vždy ENTREM odklepnout.*

A ST PC 64

E-MOTION





E-Motion
U.S.Gold, 1989

Excalibur 1/91 67 %

1 *idea*	**3** *grafika*
hudba	*atmosféra*
3	**2**

Pro všechny počítače

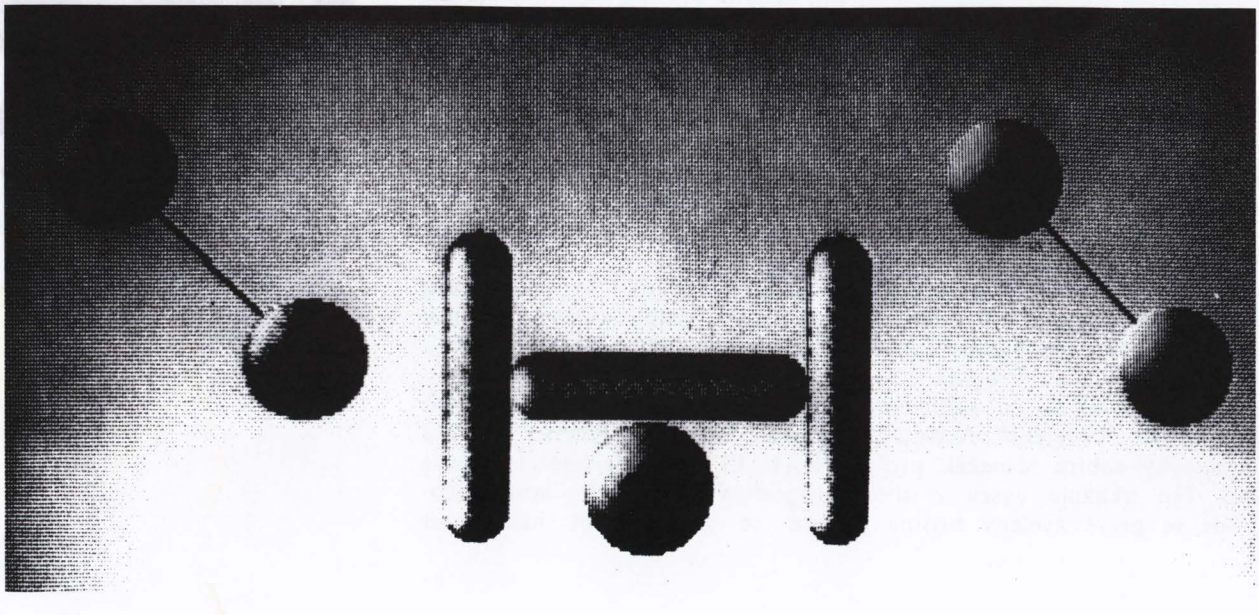
E-Motion dokazuje, že v jednoduchosti a originalitě je síla. Je to jedna z mála her od U. S. Goldu, kde se to nehemží upíry, pavouky, příšerami a jinou obtížnou havětí, nastavující nám své tělo, abychom je dobře mířenou ranou skolili. Její antimilitaristický námět je právě to, co vás mu si na E-motion na první pohled zaujmout. Patří do podobné kategorie her jako je Tetris, Klax, Atomix nebo Plotting.

O co tedy jde? Ovládáme míček (myší, joystickem či kurzorovými klávesami) a pomocí fire se dokážeme pohybovat dopředu ve směru natočení. To samo o sobě není žádnou novinkou - kdo by si alespoň jednou nezahrál hru Asteroids? To byl hit u nás v Praze na Matějské pouti v polovině osmdesátých let. Naším úkolem však není roztříštit meteority, ale posunovat koule různých barev. Když se dotknou dvě koule stejné barvy, vyruší se a zmizí. Na konci hry tedy musí zůstat na obrazovce jen náš míček.

Co se ale stane, dotknou-li se dvě koule různých barev? Vznikne třetí malá kulička. Toto "děťátko" podědí barvy svých rodičů, dojde tedy ke smísení barev. Po chvilce se z malé kuličky stane "dospělák", tedy koule schopná produkovat další malé kuličky. Budeme tedy muset vytvořit dalšího bratříčka a oba stejnobarevné sourozence pak spojit. Jinak se těch nových velkých koulí nezbavíme. Malou kouli, tedy děťátko, máme ještě možnost rychle sebrat, než z ní vyroste dospělá koule. Každé takové sebrání pidikuličky nám přidá trochu energie.

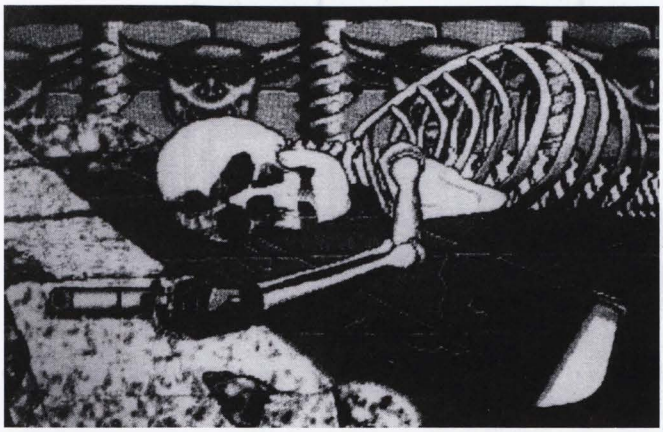
Musíte však být rychlí! Velké koule stárnou a asi po jedné minutě života prasknou. Každá detonace nám ubere hodně energie. V některých kolech jsou míčky mezi sebou propojeny elastickým provázkem. Pak se každá manipulace s jednou koulí ihned projeví pohybem druhé. Ještě horší situace nastane, když je přes celou obrazovku překážka. Můžeme vyjet míčkem z obrazovky nahoře a objevíme se dole, ale nepochybně nám to splnění úkolu ztíží. Každé páté kolo je prémiové a kdo má zájem, může si tu nabrat nějakou energii nebo život navíc.

Hra má velmi jednoduchou, ale promyšlenou grafiku. Zaujme především plynulostí barev a hlavně pozadím. Nasamplované zvukové efekty jsou na těch pravých místech. Nejsteli barvoslepí je E-Motion ta prava hra pro vás! L.L.G.



Dvě na pohled stejné, ale kvalitou rozdílné

THE GOLD OF THE AZTECS



Gold of Aztecs
U.S.Gold, 1990

Excalibur 1/91 38 %

4	2
idea	*grafika*
hudba	*atmosféra*
3	5

A

ST

Víte, kde se skrývá zlato Aztéků?

Veterán z vietnamské války Bret Conrad koupil v přístavu od starého námořníka zašlou mapu. Byl to plánek kousku pralesa kdesi v Mexiku, který naznačoval cestu do nitra jeskyně. V ní se, alespoň podle námořníka, má skrývat bájný aztécký poklad.

Bret si nikdy nepotrpěl na přílišné otálení. Sebral doma ze skříně starou khaki uniformu, velký nůž a armádní pistoli. Z druhé skříně si vzal letadlo, maminka mu na cestu svazala raneček buchet pro pocestné a vyrazil.

Tak nějak by mohlo začínat story nové hry od U.S. Goldu Zlato Aztéků. Na začátku hry je reklama na U.S. Gold, která se nedá přerušit a musíte ji vždy přetrpět. Pak se objeví obrázek aztécké svatyně a k tomu začne hrát tajemná hudba. Kdo si myslí, že hra bude stejně dobrá jako úvod, ten se ovšem velmi mýlí. Je to bezduchá tuctová arcade hra, i když s dobrou grafikou. Ovládat postavu je velice těžké, musíte také rychle přepínat (mezerníkem) mezi sebou jednotlivé zbraně. Těch pár hlavolamů, které vás po cestě čekají, zvládnete se zavřenýma očima, levou rukou a rozvrklaným joystickem, pokud se k nim ovšem dostanete. Hned od počátku Vám totiž hrozí smrt na každém kroku a při sebemenším pohybu.

I když v názvu hry a firmy se to zlatem jen blýská, na otázku na začátku článku můžu odpovědět: V této hře rozhodně ne!

TUSKER

Na dovolenou do Afriky s Tuskerem.

V podobném duchu jako Zlato Aztéků se nese i Tusker, hra firmy System 3. Chodíte s postavou po Africe, sem tam seberete nějaký předmět, abyste ho na správném místě a ve správnou chvíli použili. Po ceste musíte bojovat s nepřáteli, kterých není opravdu málo. Krokodýlové, beduini, písečné bouře a velcí štíři vám hledání legendárního hřbitova obrovskych slonů určitě ztíží. Trochu jsem se sice podivoval, když na mě z nitra černé Afriky vyběhli zombiové a dinosauři, no ale budiz, je to jen hra.

Tusker je nesrovnatelně lepší než Aztéci, je mnohem hratelnější a rozhodně déle u něj vydržíte. Patří mezi tu skupinu her, které byly nejprve vytvořeny pro osmibity (C64) a pak teprve překonvertovány na 16-bity.

A že by System 3 byl lepší než U.S.Gold? Žádné strachy, i oni si uřízli pořádnou ostudu šestnáctibitovou konverzí jinak dobré hry "Last Ninja II". Ta je snad na Amize horší než Gold of the Aztecs! Doufejme, že Last Ninja III snad dopadne lépe.

Tusker
System 3, 1989/90

Excalibur 1/91 61 %

3	2
idea	*grafika*
hudba	*atmosféra*
2	3

Pro všechny počítače

POLICE QUEST

In Pursuit of the Death Angel

V nultém čísle Excaliburu (PCM Special'90) jste si možna precetli recenzi na Space Quest I. Pro všechny, kteří mají rádi logické myšlení a hry od Sierry On-Line, uveřejňujeme další klasiku - Policejní pátrání.

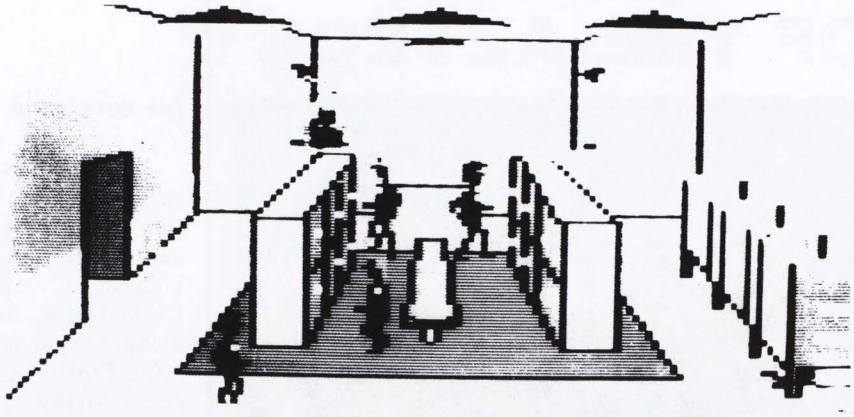
Už na krabici ke hře Sierra radí "Zapomeňte na ty bezduché policajty v televizních seriálech". Opravdu, všední den policisty se nesestává jenom z honiček, přestřelek a dopadení, jak se to nejen televize v Americe snaží prostým občanům namluvit. Je to hlavně práce v kanceláři, porady, statistika, sem tam nějaká ta pokutička. Aby Sierra mohla práci policisty přiblížit co nejvěrněji, vzala si na pomoc Jima Wallse, který má odsloužено patnáct let u americké policie.

O co v Police Quest jde? Hlavně o zábavu spojenou s logickým uvažováním, jak už to u her typu adventure (příběhy) bývá. Jste obyčejným policajtem v ospalém a klidném americkém městečku Lutton. Od jisté doby v něm začne silně bujet zločinnost. Vinu na tom nese Death Angel (Anděl smrti), nebezpečný šéf gangu. Na jeho konto lze připsat řadu obětí drog, loupežná přepadení i vraždy.

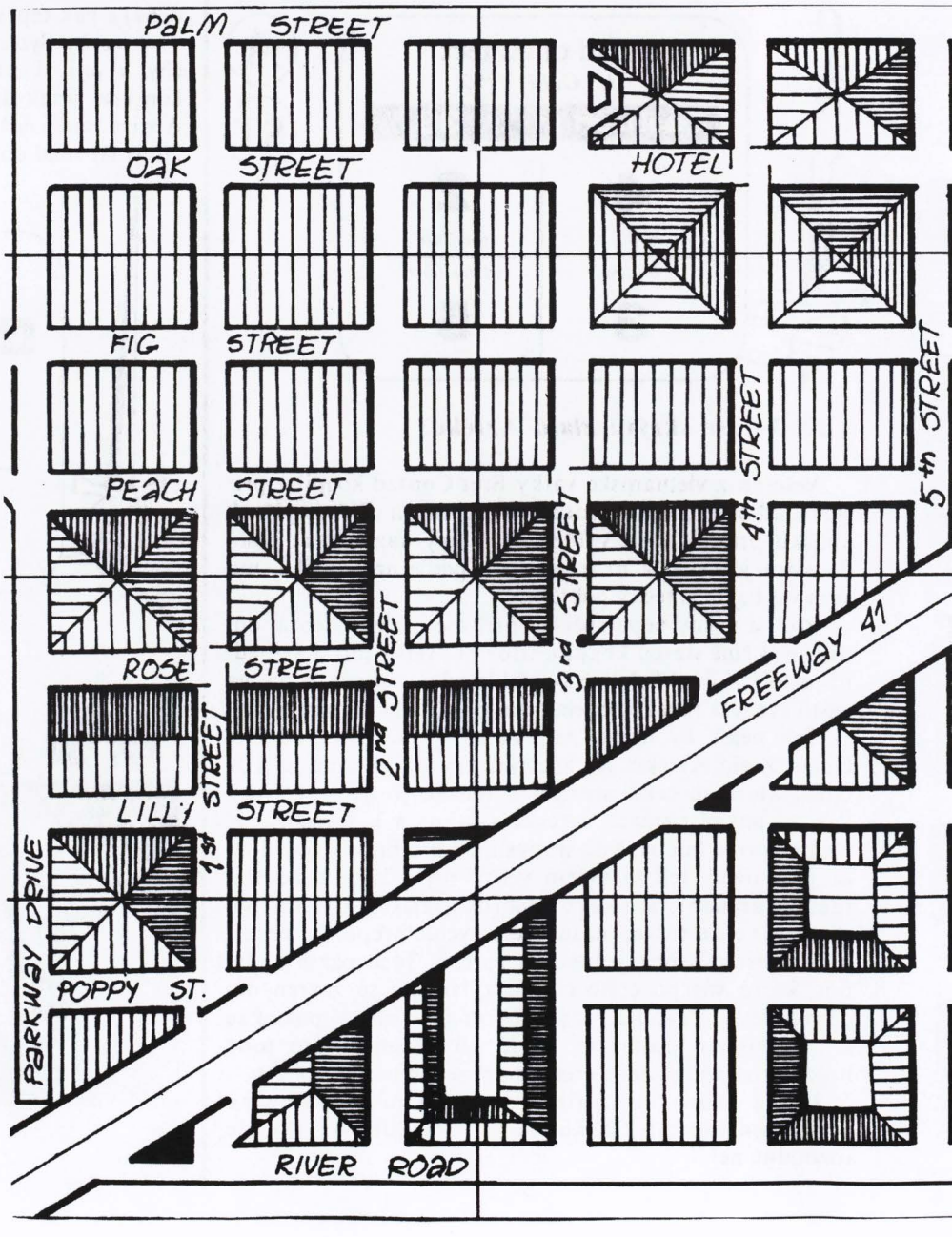
Se svým policejním vozem patrolujete po ulicích Luttonu a snažíte se dostat na stopu gangu. Orientaci po městě vám jistě usnadní plán města, který přetiskujeme. Při rutinních jízdách dochazi sem tam k honičkám, které se často neobejdou bez bouracek. vase policejni auto má tři rychlostní stupně, rychlost vozu se musí volit s ohledem na naléhavost případu. Neboť i policista, který bezdůvodně překročí povolenou rychlost, může být za to potrestán.

I v použití zbraně buďte opatrní. Lehkovážným pistolníkům se snadno může stát, že skončí před soudem. Dodržujte pravidla a služební postupy! Nelze přece bezdůvodně poranit nebo dokonce zastřelit nevinného. Všechny vaše neuvážené kroky budou mit jen jeden účinek, konec hry!

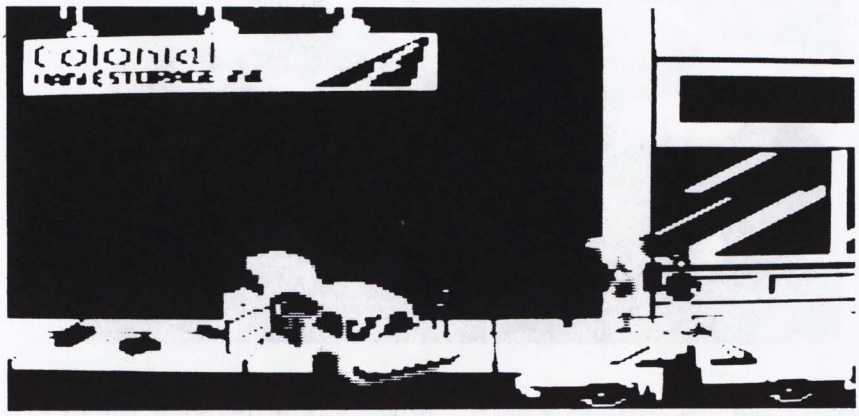
Pro ty z vas, kteří zvádnou veškere nastrahy všedního dne poldy, je připraveno strnující finále. Pomocí přestrojení vniknete až do samého doupěte gangu Anděla smrti, hotelu Delphoria.

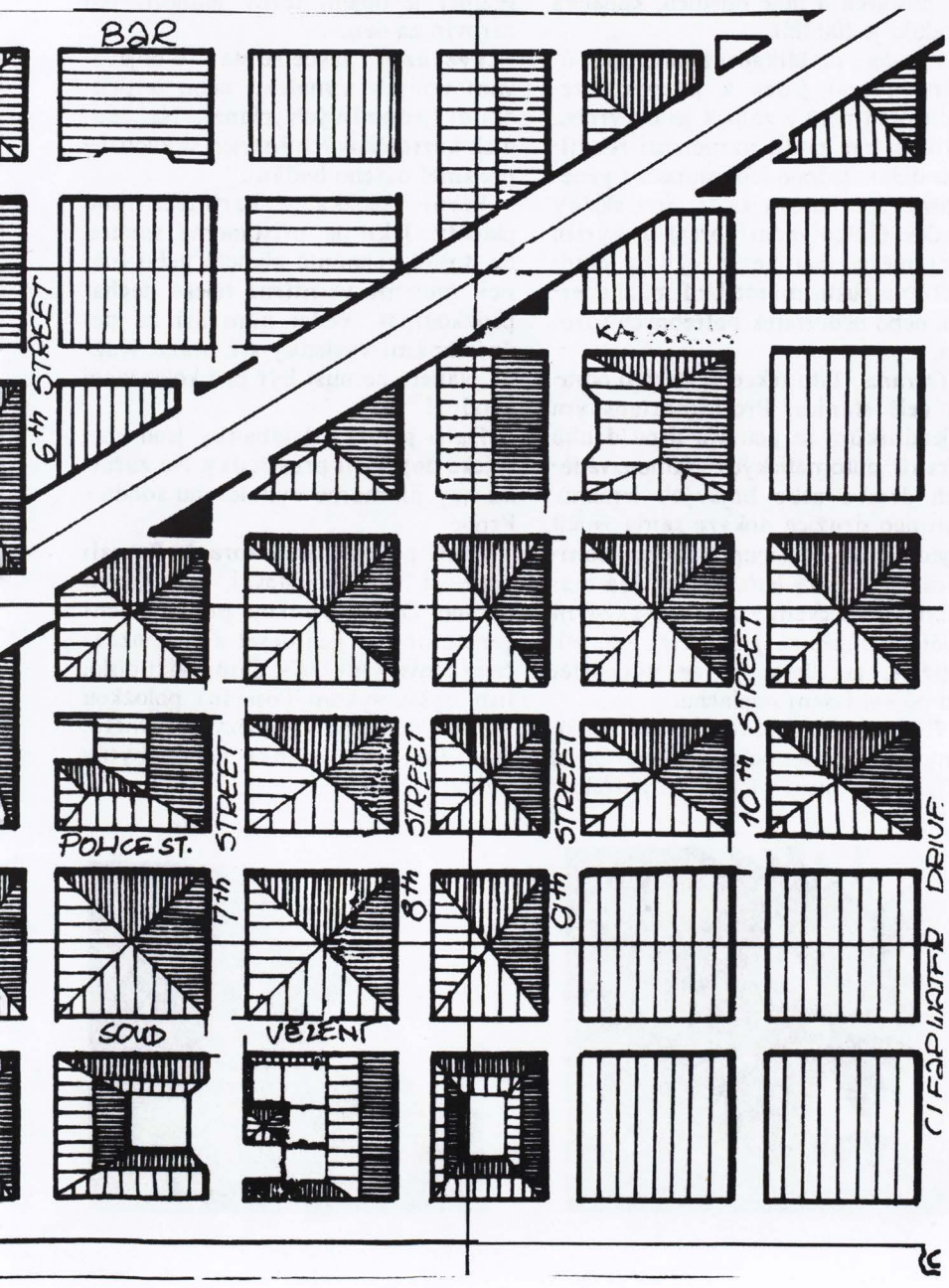


Práce policisty určitě začíná v šatně. Osprchoval se, převlékl a vzhůru do akce. Která je ale ta vaše skříňka?



Havárie. Auto je "napresované" ve zdi. Uvnitř je mrtvý řidič. Okolo přibliží dav čumilů, kdyby mi alespoň někdo pomohl! Je to opravdu jen obyčejná autonehoda?





Police Quest

Sierra On-Line, 1988

A ST PC

Excalibur 1/91 64 %

1 *idea*	**3** *grafika*
hudba	*atmosféra*
4	**2**

Jistě mnozí z vás uvítají několik tipů do hry, než přineseme kompletní popis hry.

- Nejprve se musíš dostavit na odpolední briefing, kde se dozvíš další pokyny.

Před jízdou jako správný řidič zkontroluj svoje auto. Až budeš vystupovat, nezapomeň za sebou zavřít, i v Americe se krade.

- Na křižovatkách jezdi jen na zelenou, pokud ovšem nejedeš rychlostí F10.
- Silniční pirátce bez milosti napar pokutu, nenech se unést hloubkou jejích černých očí.
- Hipíky z baru vystrnadíš tak, že je slušně poprosíš, jestli by si dali motorky někam jinam. Až dojde k bitce, použij obušek.
- Opilcovi dej nejprve dýchnout, pak teprve ho můžeš odvést do vězení.
- Pozor na muže v Cadillaku, počkej raději na posilu.

Tak to by zatím stačilo, přece vam nevyslepičím hned všechno. Ti z vás, kteří ovládají dobře angličtinu, se určitě pobaví zvláštním druhem humoru, kterým programátoři hru okořenili.

Já osobně jsem se nechal přemluvit a té slečně, která tak rychle jezdila po městě, jsem pokutu nedal. Pěkně jsme si popovídali a po polibku mně pošeptala svoje číslo. Dokonce jsem za to dostal jeden bodík. Pak jsem jí hned jel zavolat. Já hlupák. To bylo číslo na mého šéfa, a ještě ke všemu to vzala jeho žena!

Ve hře jsou zajímavé komentáře a dialogy, nad kterými se musíme pousmát a hru osvěžují. Tak se z vážného pátrání občas stává i osvěžující zábava.

Pomocí krátkých anglických vět hráč komunikuje s hrdinou. Každou obrazovku musíme orlím zrakem prohledat a na všechno se zeptat, nic nám pak nemůže utéct. Grafika, animace a zvuk je ve stejném stylu, jako byl u Space Quest, strohý, ale vyhovující. U Amigy a Atari se jedná o pouhou konverzi z PC. Nezoufejte však, Police Quest II se už dělal pro každý z počítačů zvlášť.

MILLENNIUM 2.2

Electronic Arts v předminulém roce uvedly na trh nenápadnou, ale svým obsahem nadprůměrnou strategickou hru Millennium 2.2. Program a grafiku naprogramoval I.Bird, hudbu a FX zvuky ostřílený D.Whittaker (viz Sentinel v nultém č. Excal.). Firma E.A. neudělala hře moc velkou reklamu, a tak se na ni na nasyceném západním trhu rychle zapomnělo. I když Millennium patří mezi hry, které za tři večery dohrajete a už se k ní asi nikdy nevrátíte, určitě stojí za to, abychom jí věnovali více místa.

Na začátku ...

Země je zničena atomovou válkou. Všechen život na Zemi byl zahuben, a tak se stala nejnepříznivějším místem v celé sluneční soustavě. Zachránily se pouze dvě výzkumné vesmírné stanice, jedna na Měsíci, druhá na Marsu.

Do hry vstoupíme v roce 2200. Stáváme se hlavním velitelem na měsíční stanici. Naše situace z počátku není moc růžová. Disponujeme jedním obytným modulem, ve kterém se tísní 100 lidí a sluneční elektrárnou s výkonem 10kW. Stroje jsou připraveny k těžbě, ale bez proudu nečinně stojí. Naše pozice se ještě více ztíží, protože nám konkurenční stanice na Marsu vyhlásí válku.

Máme před sebou jeden velký cíl, znovu osídlit matičku Zemi. Všechno naše snažení musíme podřídit této ideji.

Hlavní měsíční stanice

Měsíční základna se skládá ze sedmi více či méně na sobě závislých částí. Její obrázek je na této stránce. Je vaším "hlavním stanem", odtud budete řídit všechny kolonizační práce.

Obytná část - je sestavena z obytných modulů. Těch může být max. šest. Na začátku hry je jeden modul již postaven a plně obydlen, kapacita modulu je 100 lidí.

Výroba - na blikající tabulce si můžeme vybrat jeden z již vynalezených předmětů a zahájit jeho výrobu. Výroba trvá podle náročnosti rozdílnou dobu. Jednoduché sluneční generátory jsou hotovy za tři dny, složitý S.I.O.S. (kolonizační koráb) se vyrábí přes měsíc. Jestliže se výroba předmětu nespustí, máme buď málo energie, nebo nedostatek potřebných surovin.

Obrana - tato sekce se stará o obranu celé stanice. Proti marťanským nájezdníkům se používá dvou druhů zbraní: automatických samonaváděcích družic nebo bojových letounů. Zatímco družice dokáže sama zničit najednou až osm nepřáteských bombarderů, bojový letoun se ovládá manuálně joystickem a zničíme každým vzlétnutím pouze jednu cizí lod. Jak družice, tak letouny lze vypouštět jen po vyhlášení poplachu.

Těžba - tato část stanice těží suroviny. Ovládá se pomocí ikon On a Off. K zahájení těžby je potřebný příkon minimálně 30kW. Čísla v prvním sloupci nás informují o zásobě vytěžených surovin, ve druhém sloupci je objem těžby jednotlivých surovin za den.

Výzkumy - sekce se stará o objevování nových vynálezů nebo o průzkum jednotlivých planet. Na zadních kartotékových lístcích si zvolíme předmět našeho bádání.

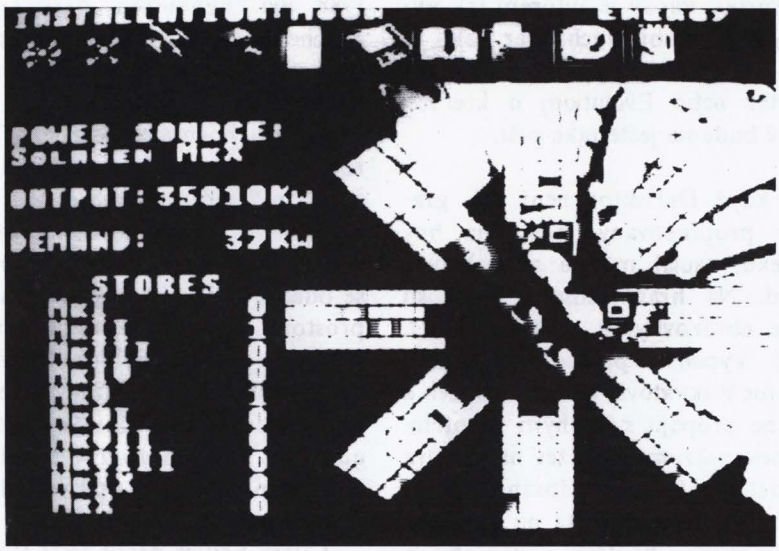
První položka v kartotéce jsou planety. Jakmile přistaneme sondou na dosud neznámé planetě nebo měsíci, musíme vesmírné těleso nechat prozkoumat. Vědci nám asi za pět dní oznámí výsledky své práce. Každá planeta nemusí být pro kolonizaci vhodná!

Další položka databanky jsou kosmické dopravní prostředky. Na začátku hry již máme vynalezenu sondu - Probe.

Třetí položka jsou zbraně. Popsali jsme si je v odstavci věnovaném obraně. Další kolonkou jsou sluneční generátory. Je jich deset a jsou označeny římskými čísly. Čím vyšší číslo, tím vyšší výkon. Poslední položkou v kartotéce jsou vynálezy předmětů, jako jsou např. bunkr nebo obytný modul.

Elektrárna - sluneční elektrárna se stará o výrobu energie pro celou stanici. Na obr. je zapojen generátor Solagen 10 a jede na plný výkon, všech osm konektorů je v provozu.

Startovací rampa - každá vyrobená sonda nebo raketa je hned po dokončení přemístěna na startovací rampu. Má osm volných míst, to v praxi znamená, že v jednom okamžiku může startovat a přistávat jen osm raket.



Ovládání hry

Celou hru ovládáme myší, joystick použijeme jen při simulaci kosmického boje s Marťany. Na základní obrazovce hry je nahoře deset hlavních ikon, kterými řídíme chod celé měsíční stanice. Odleva jsou ikony seřazeny takto:

Hlavní měsíční stanice - viz výše.

Kolonie - ikona začne být funkční až po osídlení první planety. Ovládání kolonie na planetách je podobné, jako ovládání měsíční stanice, jen s tím rozdílem, že kolonie nic neprodukuje a nevynalézá.

Katalog letů - pod ikonou se skrývá soupiska všech kosmických letů, které jsme uskutečnili. Pod jednotlivými jmény vesmírných lodí se nalézají informace o zbývající délce jejich cesty či o místě přistání. Jestliže loď doletí ke svému cíli, budeme o tom ihned informováni ve zprávách.

Informace o planetách - databanka všech dostupných údajů o každé planetě či měsíci.

Poslední zprávy - během hry nás počítač automaticky informuje o důležitých událostech (dokončení výrobku, ukončení výzkumu, objevení vynálezu, útoku Marťanů). Pro naši kontrolu si můžeme několik posledních zpráv vyvolat právě touto ikonou.

Operace s diskem - příkazy k nahrávání pozic. Kdykoliv během hry si dokážeme uložit aktuální stav hry na disk. Nezapomeňte si před prvním ukládáním dat naformátovat novou disketu!

Informace - po vyvolání této ikony se dozvíme tato data: celkový počet Měsíčňanů a obyvatel v ostatních koloniích, počet kolonií a procento naší úspěšnosti ve hře.

Pohledy na sluneční soustavu - touto ikonou získáme přehled o poloze všech planet sluneční soustavy. Chceme-li se dozvědět něco více např. o Jupiterových měsících, najedeme kurzorem na planetu Jupiter a stiskneme LTM. Objeví se pouze planeta a její soustava měsíců. Posunutí času o jednu hodinu - posuneme vesmírný čas o jednu hodinu dopředu. Ikonu používáme zejména při přistávacích manévrech lodí, protože sestup na planetu trvá 45 minut mimoherního času. Posunutí času o jeden den - vesmírný čas posuneme o celý den. Držíme-li LTM bude čas plynout velmi rychle. Tak to je asi to nejdůležitější, co je potřeba k úspěšnému rozehrání této kosmické partie. Další tipy k Millenniu přineseme v druhém čísle Excaliburu.

-šaku-

3 krát pro každého - tři minitesty

BARBARIAN

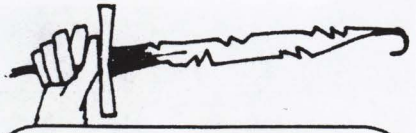
Málokdo si v našich kinech nechal ujít příběh o Conanovi - Conan barbar. Podle tohoto filmu vzniklo několik her o tomto krvavém bojovníkovi. První firma, kterou námět silného válečníka zaujal, byla angická Palace Software. Na trh uvedla i Barbariana II a připravuje se třetí díl.

Barbarian je klasickou bojovou hrou. Proti svému protivníkovi bojujete jednoručním mečem. Nemusíte používat pouze meč, v tomto zápase na život a na smrt je dovoleno opravdu všechno. Kopanec do rozkroku je stejně účinný jako "hlavička", úder čelem na kořen protivníkova nosu. Ovšem nejúčinnější je sek mečem s otočkou. Určitě se vám nepodaří pokaždé, ale když se povede, protivníkova hlava opustí své obvyklé místo.

Na osmibitových počítačích je hra rozdělena na dvě samostatné části, jedna pro souboj dvou hráčů, druhá pro boj hráče proti počítači. A až se probojujete přes desítku bojovníků, čeká vás sám velký černokněžník Drax. Proti němu musíte použít naprosto jinou techniku boje.

U šestnáctibitové verze zaujmou hlavně skvěle zvládnuté zvukové efekty, ryk boje, cinkot mečů či výtězný výkřik.

Můžu potvrdit, že lepší boj s mečem jsem na počítači ještě neviděl, a to je prosím Barbarian dnes už hra - "dědeček".



Barbarian
Palace Software, 1986

Excalibur 1/91 58 %

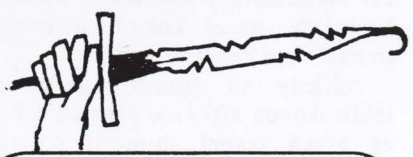
2 *idea*	**3** *grafika*
hudba	*atmosféra*
3	**3**

DEFLEKTOR

Deflektor je jednou z dobrých her C.Panaye, elitního programátora firmy Vortex. Panay je autorem tak výtečných "osmibitových" her, jako je např. Alien Highway, Highway Escounter nebo Evolution, o kterých určitě budeme ještě také psát.

I když Deflektor není tak graficky propracovaný jako jiné hry Vortexu, zaujal mě na něm hlavně nápad. Na hrací ploše o velikosti jedné obrazovky je umístěn robot, který vypouští paprsek. Paprskem musíme zlikvidovat několik kuliček a pak ho propojit s druhým robotem. Paprsek můžeme odrážet natáčením zrcadel a tak s ním dosáhneme na všechna potřebná místa na obrazovce. Jen si musíme dávat pozor, aby se paprsek nevracel zpět do robota. Robotu hrozí overflow - přeplnění a zničení. Stejně ničivý účinek má dopad paprsku na výbušnou minu.

Určitě vás hra nenadchne ani grafikou ani zvukem, rozhodně ale ten nápad s fyzikálními zákony optiky má rozhodně něco do sebe.



Deflektor
Vortex/Gremlin, 1987

Excalibur 1/91 52 %

2 *idea*	**4** *grafika*
hudba	*atmosféra*
3	**2**

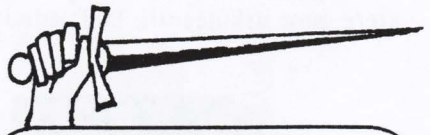
OPERATION WOLF

Operation Wolf se pro své originální pojetí stal jednou z her roku 1988. Byl "vynalezen" další typ hry. Mnoho dalších novějších her podobného typu méně či více úspěšně O.W. již jenom kopíruje.

Oproti normální "střílečce", kterou bych nazval "paňák proti všem ostatním" vidíme okolní svět očima hlavního hrdiny a nejdůležitějším bodem je zaměřovací kříž zbraně. Hra se odehrává jakoby v trojrozměrném prostoru. Vaším úkolem je zničit téměř vše, co se pohybuje. Na Západě dosáhl O.W. takové obliby, že se k němu prodává speciální joystick, tzv. gunstick, maketa zbraně s optickým senzorem. Pak hra opravdu dostane tu spravnou stavu.

Cílem hry je projít šesti střeženými sektory a osvobodit několik zajatců. K likvidaci nepřátelských strážců používáme jak samopal, tak i ruční granáty. Střeliva je omezený počet, proto nepřátele "kropte" s rozvahou. Na obrněný transportér je účinnější granát než zásobník samopalu!

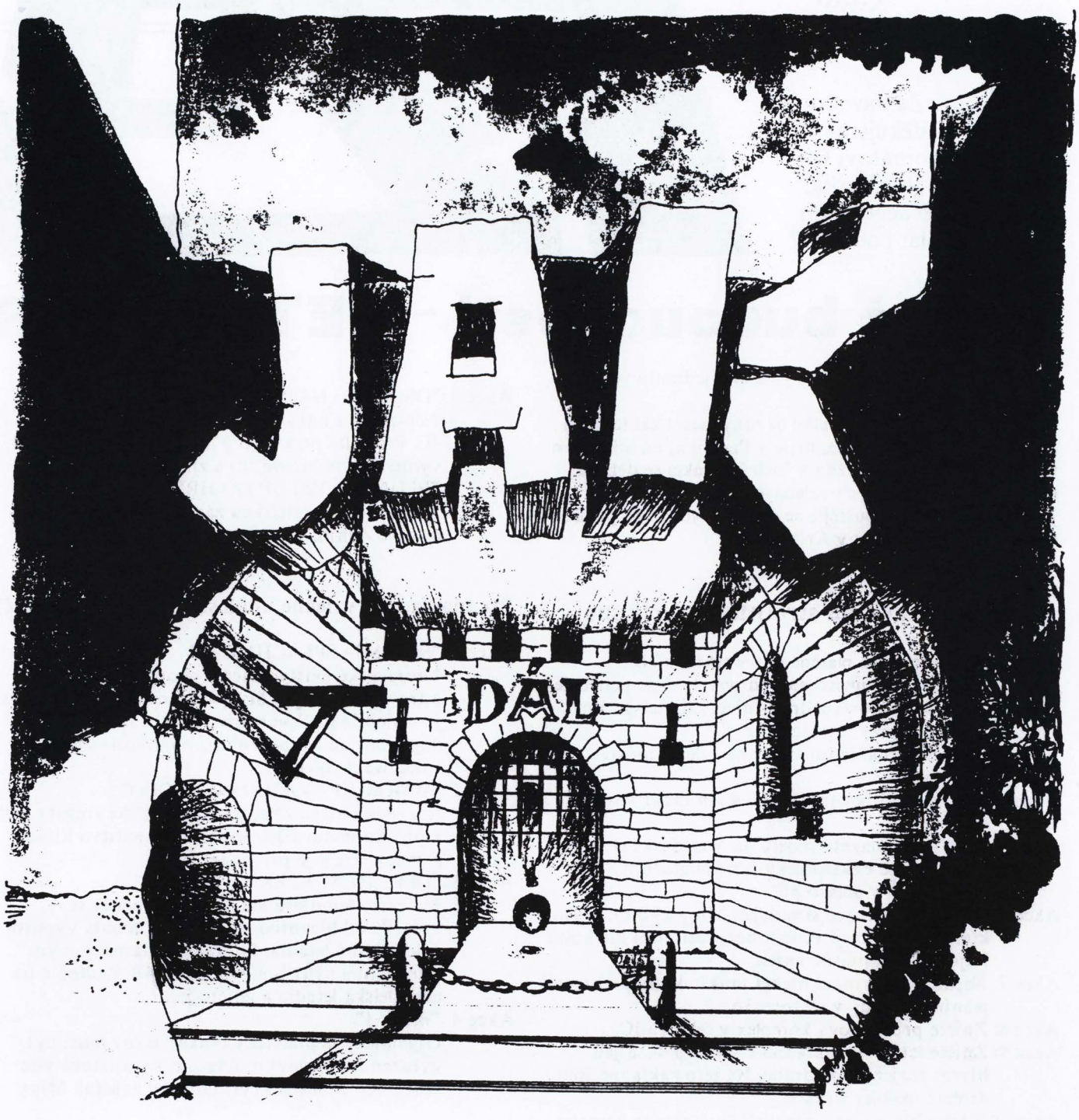
Jen lituji nás s šestnáctibitovým počítačem, kteří vládneme tím magickým zařízením zvaným myš. Po několika hodinách hraní Operace Vlk můžeme myší tlačítka nechat myškám na hraní. Nejsou-li již v domě žádní hlodavci, naložte si nemocnou myš do octa!!!



Operation Wolf
Ocean, 1987-88

Excalibur 1/91 62 %

2 *idea*	**3** *grafika*
hudba	*atmosféra*
3	**2**



Jak dál?

Plánky, návody, tipy a triky

A

ST

PC

Za návod děkujeme Tomášovi O. z Nymburka. Nechcete nám zaslat podobný?

Stíhač budoucnosti - RETALIATOR

Pro všechny, kdo nevědí, jaké jsou cíle jednotlivých akcí.

Akce se dělí na čtyři velké okruhy: deset základních učebních úkolů v Arizoně, mise v Pacifiku, na Středním východě a v Evropě. Každá z "ostrých" akcí se dělí na několik předpokládaných válečných událostí a ty na jednotlivé mise. Nepouštějte se do bojových akcí, pokud nezvládnete cvičné lety v Arizoně.

Cvičné akce na střelnici v Arizoně

Akce 1: Zasáhněte dva plátěné cíle v sektoru 7B.
Akce 2: Konvoj ustupujících nákladních vozů se pohybuje podél východo-západní silnice. Zničte všechny nákladní vozy v sektoru 8A-8H.
Akce 3: Zasáhněte nákladní vlaky na železniční trati v sektoru A3.
Akce 4: Zničte SAM pozorovatelnu a její radar v sektoru 5D.
Akce 5: Zasáhněte maketu mostu na Yusconské střelnici a vyhněte se elektronickým simulátorům SAM umístěných v oblasti 8E
Akce 6: Napadněte stíhače simulující Migy 29B Fulcrum, které se nacházejí ve vaší bezprostřední blízkosti. Nejméně dva musíte zničit.
Akce 7: Napadněte formaci maket tanků, které překračují planinu Nevady v sektoru 3A.
Akce 8: Zničte průmyslový komplex v sektoru 1C.
Akce 9: Zničte leteckou základnu v sektoru 4C a její hlavní rozjezdovou dráhu. Na této základně jsou drobné makety stíhačů.
Akce 10: Zničte hlavní stan nepřítele. Vyhněte se komplexní síti samonaváděcích raket SAM, umístěných v sektoru 1E. To je ta nejtěžší akce na Severoamerické zkušební střelnici.

Poznámka: Jestliže zničíte jiný cíl, než máte určen, nebo jakýkoliv jiný civilní objekt, můžete se dostat před vojenský soud!

Akce v Pacifiku (Pacific Missions)

Předpokládané válečné události 1 - (War Update 1)

Akce 1: "SCRAMBLE - ROZBIJEČKA"
Dva vzdušní banditi jsou zjištěni v sektoru 4D. Přibližují se k Vaší ostrovní základně. Napadnout a zničit!
Akce 2: "FIREBOLT - OHNIVÝ SVORNÍK"
Nepřítel napadl ze vzduhu rafinerii ropy na ostrově Vejan (sektor 8D). Odražte nepřítele a sestřelte nejméně tři stíhače.
Akce 3: "DROP-IN - NÁVŠTĚVA"
Nepřátelská bitevní lod byla objevena v sektoru 4G. Proveďte překvapivý útok střelami MRASH, vyhněte se radarové síti a zničte bitevní lod.
Akce 4: "PLUNGE - VSTUP DO HRY"
Zásáhněte nepřátelskou zásobárnu ropy na ostrově Zahiti.

Předpokládané válečné události 2 - (War Update 2)

Akce 1: "SPLASH - SPLÁCHNUTÍ"
Nepřátelské lodstvo začalo obojživelný útok na ostrov Troy (sektor 8E). Nejméně deset plavidel se již vylodilo na Severním pobřeží. Jsou doprovázena letkou Fulcrumů. Musíte zničit vyloďovací plavidla.
Akce 2: "WARM-UP - ZAHŘÍVACÍ KOLO"
Rozvědka hlásí, že se dvě nepřátelské fregaty blíží z jihu do sektoru 3B, aby posílili lodstvo Rudé armády. Vřele je přivítejte!
Akce 3: "DEEP HEAT - PĚKNÉ HORKO"
Mateřská letadlová lod Leonid Brežněv se vzdálila od hlavního lodstva, aby mohla vypustit dalekonosná letadla. Blíží se k Šalamounovým ostrovům a nyní jsou v sektoru 4B. Zaútočte na nepřálelská letadla a zničte je.
Akce 4: "BETA-1"
Gigantický nepřátelský tanker Jazov musí být vyřazen překvapivým úderem Retaliatoru v sektoru 4G. Vzdušné krytí tankeru zajišťují Migy.

Předpokládané válečné události 3 - (War Update 3)

Akce 1: "REVENGE - ODPLATA"
Bitevní lod New Jersey se vrhla do bitvy. Byla napadena dvěma rudými křižníky Kresta 2 a Admiral Zozuljev. Zajistěte vzdušné krytí lodi proti útočícím Migům a zaútočte na křižníky v sektoru 7H.
Akce 2: "ARC - OBLOUK"
Nepřítel konečně zahájil rozvinutý útok na Šalamounovy ostrovy s více než deseti lodmi na jihu. Naprosto odřízl jižní pobřeží. Rozbijte čtyři Migy, které opatřují lodstvu vzdušnou obranu a zasáhněte nepřátelské lodi.
Akce 3: "STRIKE BACK - PROTIÚDER"
US lodstvo se nalézá v sektoru 5H a plnou parou jede k vaší ostrovní pevnosti. V jeho čele jede mateřská letadlová lod J.F Kennedy. Nepřálelé také směřují směrem k vaší základně. Udeřte na cizí lodstvo, vyhněte se raketám SAM. Zničte nejméně dvě lodi a vraťte se na základnu.

Akce 4 :"STAMPS - RAZÍTKA"
Strategicky důležitá nepřátelská plynárna a rafinerie na ostrově Zahiti v sektoru 1D musí být zničena.

Předpokládané válečné události 4 - (War Update 4)

Akce 1 :"KNOCK OUT - KNOK AUT"
Leonid Brežněv byl spatřen v sektoru 1G. Nalézt a zničit. V jeho blízkosti pluje další neidentifikovaná loď.
Akce 2 :"FIGHT BACK - ODVETA"
Prudký nepřátelský útok vedl ke zničení tří US lodí a ohrožuje nosič J.F Kennedy. Zajistěte leteckou pomoc a zničte dvě nepřátelské bitevní lodi v sektoru F4.

Předpokládané válečné události 5 - (War Update 5)

Akce 1 :"HAND SHAKE - PODÁNÍ RUKY"
Byla domluvena schůzka admirálů obou lodstev, na které se mají projednat mírové podmínky. Setkání se koná na nepřátelské lodi Leningrad v sektoru 4B. Naše rozvědka hlásí vážné nebezpečí pokusu o sabotáž, provádějte vzdušné hlídkování. Vynuťte si neutrální pásmo s Migy.

Akce na Středním východě (Middle East Missions)

Předpokládané válečné události 1 - (War Update 1)

Akce 1 :"BRAVO - VÝBORNĚ"
Zničte četu tří tanků, která přejíždí hranici v sektoru 5A.
Akce 2 :"BOGIE - PODVOZEK"
Dva Migy se chystají zaútočit na vaši základnu v sektoru 6F Napadnout a zničit!
Akce 3 :"ALPHA - ALFA"
Zničte radarovou stanici v sektoru 4D. Vytvoříte tím letecký koridor.
Akce 4 :"FOXSTRIKE - LIŠČÍ ÚDER"
Zničte silniční most v sektoru 3F Nepříteli tím ztížíte zásobování a přísun čersvých sil.

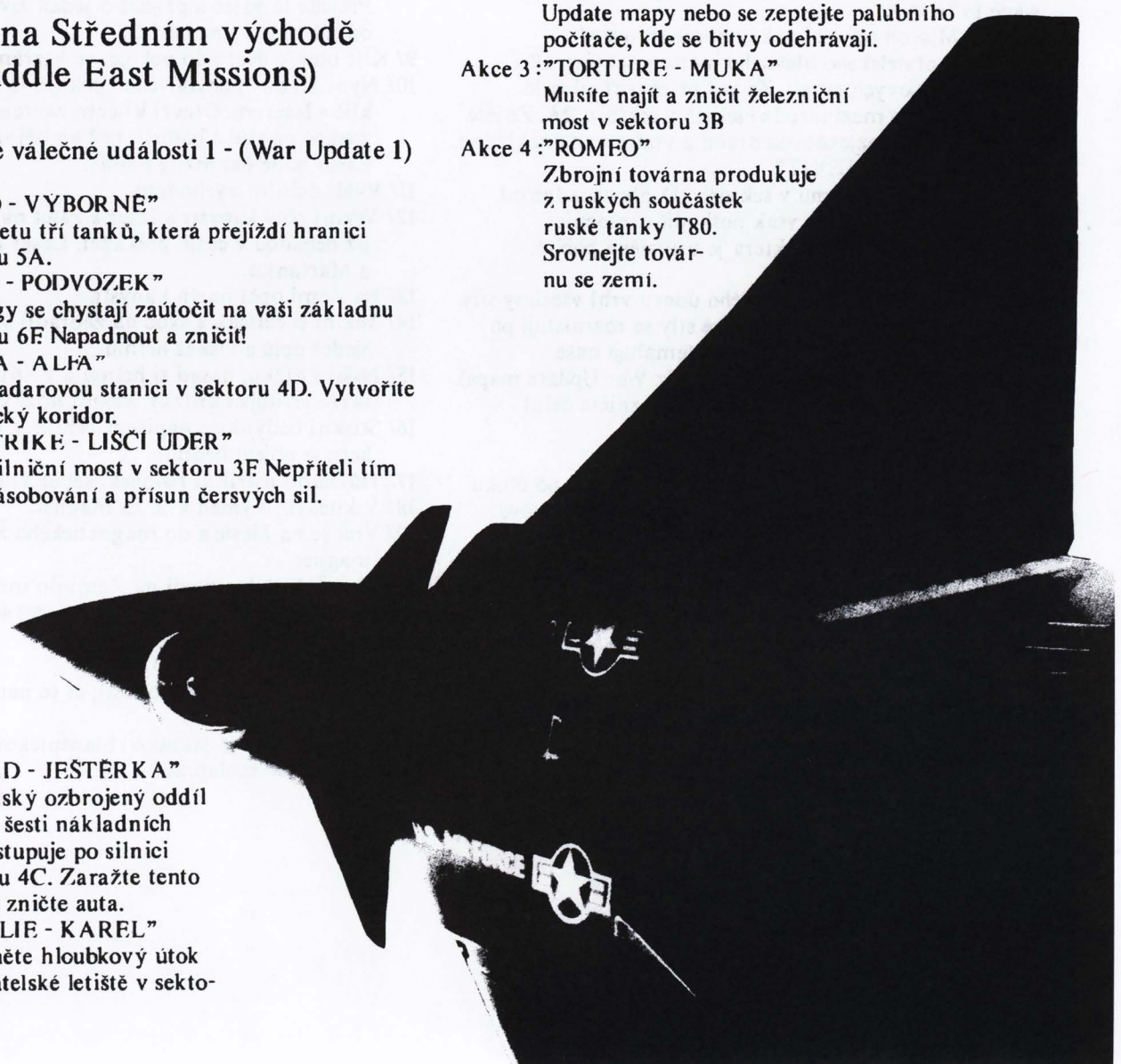
Akce 5 :"LIZARD - JEŠTĚRKA"
Nepřátelský ozbrojený oddíl nejméně šesti nákladních vozů postupuje po silnici v sektoru 4C. Zarážte tento postup a zničte auta.
Akce 6 :"CHARLIE - KAREL"
Podnikněte hloubkový útok na nepřátelské letiště v sektoru 2H.

Předpokládané válečné události 2 - (War Update 2)

Akce 1 :"MOONSTRUCK - UDER MĚSICE"
Zasáhněte průmyslové objekty v sektoru 3B, kde se pro arabskou armádu vyrábí munice.
Akce 2 :"ROGUE - DAREBÁK"
Elektrárna v sektoru 2F východně od města musí přestat vyrábět proud!
Akce 3 :"PINCER - KLÍŠTKY"
Podívejte se před touto akcí na War Update mapu. Naleznete na ní dva šedivé nepřátelské tankové prapory, které se právě připravují k útoku. Zničte všech šest tanků a vraťte se na základnu.
Akce 4 :"TORCH - POCHODEŇ"
Zničte špionážní stanici v sektoru 4A
Akce 5 :"CROSSFIRE - KŘÍŽOVÁ PALBA"
Zničte nepřátelskou rafinerii. Prvotní cíl - 3 zásobníky ropy.

Předpokládané válečné události 3 - (War Update 3)

Akce 1 :"MAYDAY - OHROŽENÍ"
Tři nepřátelské stíhače se blíží k hlavnímu městu. Zastavte jejich akci (nálet), zničte všechny stíhače a vraťte se na základnu. Letíte k sektoru 5E a napadněte nepřítele.
Akce 2 :"LORD - PÁN"
Podél fronty se odbývají dvě velké tankové bitvy. Letíte na nepřátelské divize. Podívejte se do War Update mapy nebo se zeptejte palubního počítače, kde se bitvy odehrávají.
Akce 3 :"TORTURE - MUKA"
Musíte najít a zničit železniční most v sektoru 3B
Akce 4 :"ROMEO"
Zbrojní továrna produkuje z ruských součástek ruské tanky T80. Srovnejte továrnu se zemí.



Předpokládané válečné události 4 - (War Update 4)

Akce 1:"HEAT - ZÁVAR"
Informací pro akci je tentokrát poskrovnu. Všeobecně se ale věří, že by se kolem sektoru 1D nebo v jeho sousedství měl nalézat konvoj nepřátelských vozů. Měl by se skládat z deseti vozů a tanků. Zničte kolonu!

Akce 2:"JUNO"
Nad nepřátelským územím se formuje nepřátelské letectvo v ohromné síle a přesunuje se nad hlavní město. Jejich cíl je velmi nejistý. Vy však musíte zničit čtyři letouny a zabránit jim v přístupu k vaší základně. Vektor postupu letadel je v sektoru 3B.

Akce 3:"WARRIOR - VÁLEČNÍK"
Zničte továrnu v sektoru 1C, ve které se patrně vyrábějí chemické zbraně.

Akce 4:"GOLD - ZLATO"
Právě se začala největší bitva této války (viz. War Update mapa). Obě strany nasadily veškeré rezervy. Poskytněte našim tankům leteckou podporu a zničte alespoň 8 nepřátelských tanků.

Předpokládané válečné události 5 - (War Update 5)

Akce 1:"AJAX"
Miscon odvolal zákaz bombardování nepřátelského hlavního města v sektoru 1B a okrajových čtvrtí. Za váš primární cíl bylo určeno mezinárodní letiště v sektoru 2A. Zničte hlavní rozjezdovou dráhu a vraťte se na základnu.

Akce 2:"DAWN - ÚSVIT"
Zničte ocelárnu v sektoru 1D jihozápadně od města. Nesmíte však poškodit nemocnici červeného kříže, která je umístěna poblíž.

Akce 3:"ZEUS"
Nepřítel do svého nového úderu vrhl všechny síly. Nové nepřátelské tankové síly se rozmísťují po celé šířce fronty a hravě přemáhají naše vyčerpané tankové divize (viz War Update mapa). Poskytněte leteckou podporu a zničte čelní tankové prapory.

Akce 4:"RED - RUDÝ"
Železniční a silniční komunikace jsou po útoku nepřítele silně poškozené. Pozemní přísunové cesty jsou velmi nespolehlivé, naše pozice jsou ohroženy nedostatkem materiálu a střeliva. Musíte poskytnout leteckou ochranu velkému konvoji, který se pohybuje od Tel-a-Vonu k frontové linii. Špionážní družice signalizují útok Migů v sektoru 7G.

Popis všech ostatních misí na Středním východě a na evropském kontinentě přineseme v příštím čísle.

TOM

PYJAMARAMA
KOSMONAUTŮV SEN

něco pouze pro osmičku

1/ Vezmi si prázdné vědro a naplň ho v koupelně vodou.
2/ S plným džberem jdi do místnosti s klepítky a vyměň si ho za prázdný kanystr.
3/ Teď musíš kanystr naplnit. Vezmi si trojúhelníkový klíč, který leží u rakety, vlez do výtahu a jeď do prvního patra. Za prvními dveřmi vpravo je pumpa. Naplň kanystr. Abys mohl odletět na Měsíc, musíš mít nabitý laser.
4/ Vezmi libru a v automatu ji rozměň na jednu penci.
5/ S penízkem zajdi na záchod.
6/ Zde si vezmi kladívko a vyměň ho ve výtahu za hasicí přístroj.
7/ Z místnosti vyjdi ven třetími dveřmi.
8/ Vylez na bedny ve skladišti a vyskoč oknem ven. Když máš u sebe hasicí přístroj, dokážeš projít ohněm v další místnosti. Spadneš do pasti, ale nezoufej. Rychle jdi vlevo a seber klíč (vyměň hasicí přistroj). Přejede tě válec a přijdeš o jeden život (nebo snad odsud vede i jiná cesta?)
9/ Klíč otevře dveře do pokoje, ve kterém je laser.
10/ Nyní jdi do "pohyblivého" pokoje. U sebe musíš mít klíč s laserem. Otevři klíčem zavřené dveře a rychle vyskoč na stůl s baterií, než na něj spadne závaží. Laser bude okamžitě nabitý.
11/ Vyjdi dolním východem.
12/ Vezmi plný kanystr a laser a zaleť na Měsíc. Alieni ti již nebudou v cestě překážet. Laser nech v obrazovce u Marťánků.
13/ Na Zemi opět naplň kanystr.
14/ Vezmi si řidičák a skoč na zábradlí v pokoji s helmou. Sjedeš dolů a získáš helmu.
15/ Najdi knížku, nasaď si helmu a v knihovně projdi skrze levitující knížky. Vezmi nůžky.
16/ Stiskni bedýnku s nápisem HELP. V místnosti s balónkem se objeví bedna.
17/ Nůžkami ustřihni balónek, seber klíč.
18/ V kuchyni vyměň klíč za magnet.
19/ Vrať se na Měsíc a do magnetického zámku vlož magnet.
20/ Vezmi klíček a dojdi na Zemi do místnosti se spáčem.
21/ Dotkni se klíčkem budíku a můžeš se kochat závěrečnou sekvencí.

Trochu jsem návod zjednodušil, ať to nemáte tak lehké.

Za návod děkujeme Jakubovi Slamníčkovi z Brna a těšíme se na další spolupráci.

Space Quest I - Kompletní návod

Za tento návod děkujeme M.Volavkovi z Prahy. Byl nejrychlejším a nejpilnějším čtenářem PCM Speciál, kde je tato hra testována. Díky, Milane. Budeme ti posílat zdarma Excalibur po celý rok 1991. Chce se k Milanovi ještě někdo připojit? Pošlete nám návody na hry, které jste dohráli! Rádi je otiskneme.

NA ARCADII

Jdi doleva do místnosti, kde jsou kazety. Moc se zde nezdržuj a vyjdi dveřmi vlevo. Počkej, až se zavřou dveře a vrať se zpět do místnosti. Druhými dveřmi vejde umírající vědec. Jdi k němu a promluv si s ním. Dozvíš se od něj důležité heslo a hned ho na počítači použij. Vezmi si kazetu, a vyjdi znovu dveřmi vlevo. Projdi celé horní patro až do další levé obrazovky. Prohledej mrtvého muže a vezmi mu magnetický klíč. Vrať se doprava a výtahem sjeď do spodní části obrazu. Upozornění: až se na dolní části obrazovky objeví nápis "YOU THINK YOU HEAR FOOTSTEPS - Myslíš si, že slyšíš kroky", rychle uteč do další části lodě nebo zalez do výtahu, jinak z tebe nepřálelé udělají další mrtvolku. Proto ještě jedna důležitá rada - kdo často ukládá pozice na disk, ten nemusí hrát od začátku!

```
LOOK MAN                2
LOOK SCREEN
ASTRAL BODY
TAKE CARTRIDGE          5
SEARCH BODY
TAKE KEYCARD            1
```

Vejdi do rozstřílených dveří. Jsi v centrále celé lodi. Dvě mrtvá těla hovoří za vše. Jediné, co v centrále funguje, je monitor počítače. Podívej se na něj. Čteš: !! THIS IS NOT A TEST !! - To není test. Pod nápisem ubíhá čas, který zbývá do autodestrukce Arcadie.

```
LOOK SCREEN
```

Vrať se do chodby lodi. Jdi jednu obrazovku napravo a použij výtah. Sjedeš dolu do nejnižšího patra. Jdi vpravo, k ovládacímu panelu únikového východu. Otevři si únikovou cestu. Opět napravo. Do štěrbiny vhoď plastikovou kartu, pak teprve můžeš použít výtah. Ocitl jsi se ve velíně. Jdi ke skříňkám a zmáčkni jejich ovládací tlačítka. Vezmi si skafadr a automatického překladatele. Zajdi za ovládací pult a stiskni tlačítko vzduchového uzávěru. Vejdi do únikového východu. Na panelu stiskni tlačítko a vyjede malá raketa. Dávej pozor na otevřené okno, ať nevypadneš do vesmíru. Pak tě nezachrání ani příručka Okna vesmíru dokořán.

```
PRESS OPEN              2
USE KEYCARD             2
OPEN LEFT
LOOK IN CLOSET
TAKE SUIT               2
OPEN RIGHT
LOOK IN CLOSET
TAKE GADGET             2
PRESS AIRLOCK
PRESS PLATFORM          1
```

Postav se k levým dveřím únikového člunu a vlez dovnitř. Zavři dveře a zapni si pás. Stiskni tlačítko startování, nastav autonavigační přístroj a vraž tam plný kotel.

```
GO TO SHIP
CLOSE DOOR
BUCKLE BELT
PRESS POWER
PRESS AUTONAV           2
PULL THROTTLE           15
```

Malý vtip: jen si stiskněte to tlačítko, na kterém je napsáno DONT TOUCH. Kde jste se to ocitli? No přece ve hře KING QUEST a také ve druhém Excaliburu!!!

34

NA CORONĚ

Během letu obdržíš údaje o planetě Corona. 40 C, neboj, ještě se zahřeješ!

Přistání nedopadlo zrovna nejlépe, lod bys mohl prodat jen tak nanejvýš Sběrným surovinám. Vezmi záchranný balíček a otevři ho. Až budeš mít na tom školním výletě po planetě žížeň, napiš DRINK.

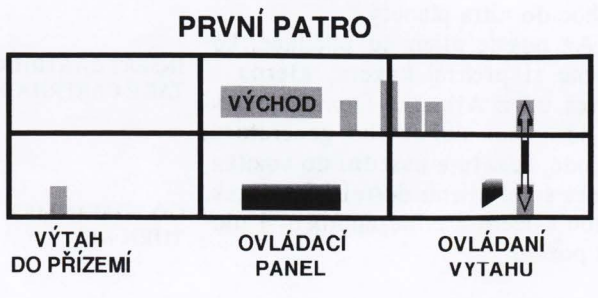
```
TAKE KIT                2
OPEN KIT
```

Rozvaž pásek a vylez z lodi. Vezmi si kousek skla z rozbitého reflektoru. Teď se drž podle mapy. Nechod moc daleko do pouště, sežere tě Červ - už nedrží dietu! Potřebuješ se dostat mezi dva sloupy nahoře na skalisku. Po cestě tě bude obtěžovat robot - pavouk. Ale ty jsi o něm četl ve sci-fi magazínu Ikárie... eh,eh, co to povídám, ve Space Piston Magazin, a tak víš, co je to za nebezpečnou potvoru. Ještě pozor na pád dolů z úzké horské stezky.

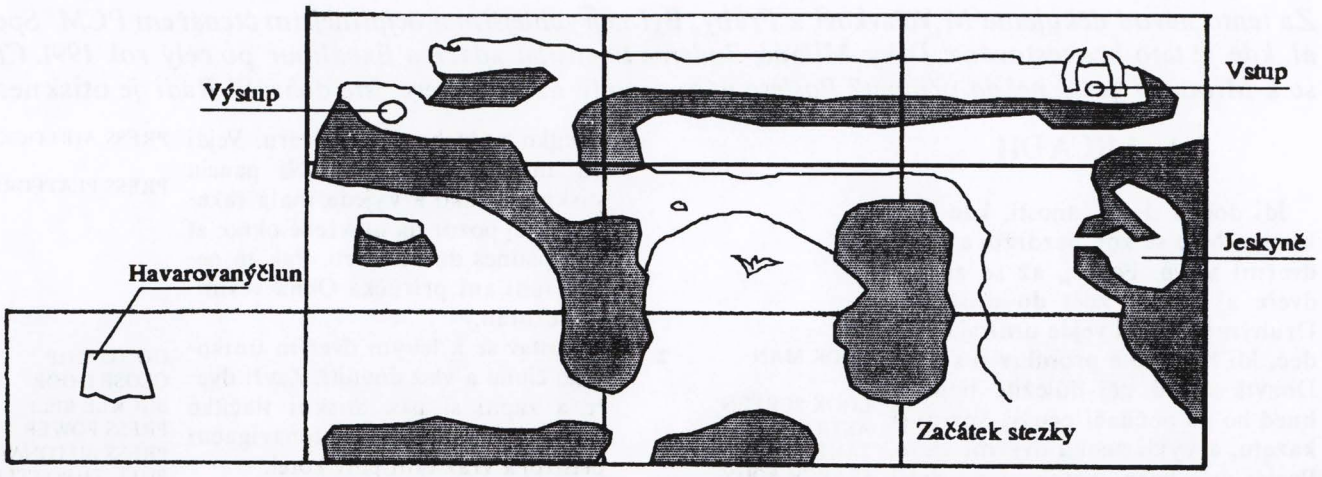
```
UNBUCKLE BELT
GET OUT
TAKE GLASS              3
```

Podařilo se ti dojít přesně mezi dva sloupy? Dobrodružství pokraču-

```
mezi kameny             2
```



MAPA SKALNÍHO MASÍVU NA CORONĚ



je uvnitř planety. Hned u výtahu leží malý kámen, seber ho. Neboj se, v komplexu jeskyň se nemůžeš ztratit, jdi stále dopředu.

Z mříží nějaká potvora vystrkuje chapadýlka. Nech ji žít a obejdi ji těsně u skály. Na gejzír pak polož kámen a otevřou se nové dveře. V další místnosti se moc nezdržuj a vyjdi vlevo nahoře.

Nová obrazovka. Zde se naskytne jedinečná možnost vyzkoušet si zákony fyziky v praxi. Použij střep zrcadla na paprsek. Bum, a cesta je volná. V další cestě ti budou vadit kapičky, stékající se stropu. Ne, to doopravdy není voda. Za touto překážkou nezapomeň spustit automatického tlumočníka.

Dostal jsi se až k holografickému obrazu. Říká ti, že sledoval celou tvoji cestu po planetě a rád ti pomůže. Ale něco za něco. Zádá tě, abys zlikvidoval příšeru, která žije v jedné z jeskyň na planetě.

Tak ses ocitl znovu na povrchu. Jdi podle mapy do jeskyně a pavouka stále lákej za sebou. V jeskyni se uklid někam na stranu a obě nestvůry zničí samy sebe. Vezmi si zbytek z ORATA (tak se jmenovala jedna z příšer) a vrať se k holografickému obrazu. Polož na zem důkaz, že potvora má dozlobíno. Otevře se vchod do nitra planety.

Až odjede alien od počítače, konečně si přehraj kazetu, kterou si neseš už z Arkadie. Dozvíš se kód k destrukci slunečního generátoru. Vyndej kazetu a nasedni do vozítka, které si od alienů dostal jako dárek. Otoč klíčem a ... nezapomeň si uložit pozici!

TAKE ROCK

DROP ROCK ON GEYSER 4

USE GLASS 5
projít kapky 3

TURN ON GADGET

zničení příšery pavoukem 10
TAKE CHUNK 2
DROP DART 10

INSERT CARTRIDGE5
TAKE CARTRIDGE 5

GO TO SKIMMER
TURN KEY

DOBRODRUZSTVÍ POKRAČUJE

Už víš, proč jsem ti radil, aby sis uložil stav hry? Jízda vozítkem není žádný med, můžeš jen pětkrát narazit na kámen a pak končíš hlavou v písku.

za jízdu 25

Na konci cesty tě čeká malé městečko, jak vystřižené z kosmické kovbojky. Bar, prodejna raket a robotů, tvrdé i úlisné jednání.

Vystup z písečného člunu. Přijde k tobě člověk a nabídne ti za něj 30 buckazoidů (tvrdá planetární mena - poměr k čs.koruně Státní banka neuvádí). Jen třicet, tak málo? Ne. Za chvíli přijde ten otrava zase. Tentokrát k penězům přidává i jetpack. OK, to by šlo.

TAKE KEY

NO
YES 5

Vejdi do baru a zamiř k hracímu automatu. Počkej, až předchozí hráč vyhraje hlavní prohru - tři lebky a vypaří se (doslova). Nastup na jeho místo. Potřetí doporučuji: ukládej si pozice! Vyhrát můžeš maximálně 250 peněz.

Jdi k baru a postav se vedle člověka vpravo. Objednej si třikrát pivko a poslouchej. Dozvíš se spousty zajímavých věcí, třeba že Sariensky koráb je zaparkován v sektoru HH.

BEER
DRINK
BEER
BEER
DRINK BEER
BEER
DRINK BEER 5

Zajdi za obchodníkem (doleva) koupit si raketu. Nabízí jich více, ty potřebuješ tu, která je o jednu obrazovku výše. Znovu zajdi do baru a vydělej si alespoň 45 buckazoidů. Vyjdi ven a dej se napravo, tam je prodejna robotů. Kup si pilotního robota, který stojí nahoře v patře vpravo od reklamy. Robot tě bude následovat až k tvé raketě. Nasedni a nalož robota. Zeptá se tě na cíl letu - sektor HH.

BUY SHIP 4

BUY ROBOT 4

GO TO SHIP
LOAD ROBOT
HH 25

Ejhle, raketa nebyla původně ani obchodníka...

POSLEDNI DEJSTVI

Pilotní robot bezchybně zvládne let mezi meteority a zaparkuje raketu v sektoru HH, hned vedle ohromné lodi Sarienů. Vezmi si jetpack a vystup z rakety. Snaž se pomocí malých motorků jetpacku dostat doprostřed velkých dveří a otevřít je. Vlez do tlamy lvové.

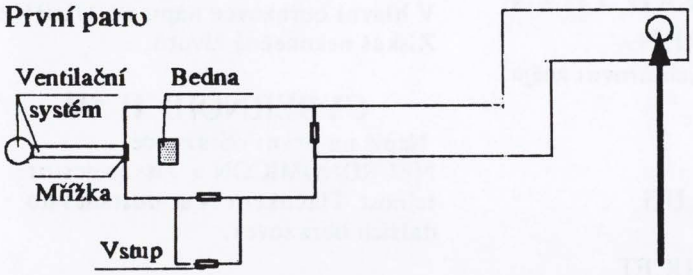
V přechodové kabině chvíli čekej. Objeví se robot, který vystupuje z lodi do vesmíru. Rychle proskoč mezi zavírajícími se dveřmi do vnitřku rakety. Napravo v další místnosti je velká bedna. Odlož do ní jetpack a přisuň jí k levé stěně. Vyskoč na bednu a odmontuj ventilační mříž nad tebou. Vstup do ventilační sítě. Sestup po žebříku o jednu obrazovku dolu a vykopni ventilační mříž do další místnosti.

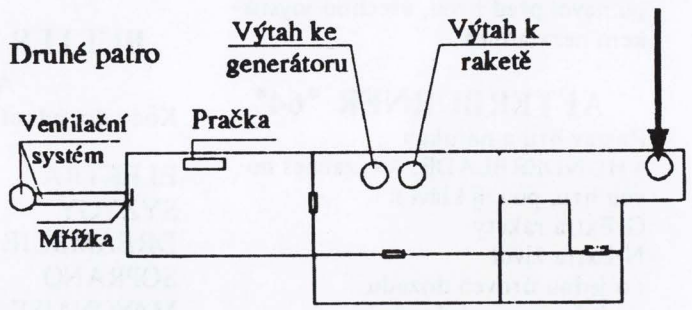
Ocitl jsi se v prádelně. Potřebuješ nutně oblek nepřátel. Otevři pračku a vlez do ní. Malinko se uvnitř zatočíš. Vyjdi ven. Podařilo se ti vyprat nejen sebe, ale i jednu cizí uniformu. Nyní se řid podle mapy lodi. Potřebuješ se dostat do zbrojnice. Po cestě se s nikým nebav a nevšímej si ani robotů.

Ve zbrojnici si prohledej uniformu, nalezneš registrační kartu majitele obleku. Robotovi podej kartu. Zatímco robot odešel do vedlejší místnosti, máš asi deset sekund čas na to, abys sebral ze stolu bombu. Bombu vrhni z lávky na člověka u generátoru. Seběhni k němu dolů. Naštěstí, po cestě jsi zakopl a zakutálela se ti někam helma. Od této doby je každý koho potkáš připraven do tebe vyprázdnit zásobník své osobní zbraně.

Prohledej muže, který leží u slunečního generátoru. Vypni stroj a prohlédni si jeho panel. Stlač tajný kód a generátor během několika málo minut exploduje. Rychle se vrať do místnosti před prádelnou. Druhý výtah bude fungovat. Stačí jen nasednout do únikového modulu. Nezapomeň se pěkně rozloučit.

WEAR JETPACK	
EXIT SHIP	
OPEN AIRLOCK	
OPEN TRUNK	
PUT JETPACK IN TRUNK	
CLOSE TRUNK	
PULL TRUNK	
STAND TRUNK	
OPEN GRATE	
GO VENT	
KICK VENT	
OPEN VENT	4
OPEN DOOR	
ENTER MACHINES	
OPEN DOOR	
EXAMINE UNIFORM	
GIVE CARD	
TAKE BOMB	1
dostaneš zbraň	3
DROP BOMB	5
SEARCH MAN	3
PRESS BUTTON OFF	3
LOOK PANEL	
6858	10
použít výtah	1
GO TO SHIP	
PRESS LAUNCH	3





POKEMANIA

1943	48721,201	Energie
	53114,0	Bomby
AD ASTRA	35853,0	Nekon.životy
AH DIDDUMS	24786,0	Nekon.životy
AIR WOLF I	45982,0	
	23347,0	
	53705,0	Nekon.životy
AIR WOLF II	57391,0	
	57392.0	
	57393,0	Nekon.životy
ALIEN HIGHWAY	43626,201	Nekon.životy
	39412,201	Energie
ARCANOID	33702,0	Nekon.životy
	38540,n	n-počet životů
AUTOMANIA	64968,167	Nekon.životy
	62615,201	Čas
	43725,0	
	62230,201	Imunita
BABALIBA	49732,0	Bomby
	56749,0	Nekon.životy
BARBARIAN	39575,0	Drax
	37529,0	Nekon.životy
BEYOND THE I.P.	37424,n	n-počet životů
	42469,201	Bez duchů
	49298,201	Imunita
	35862,201	Imunita
BOUNDER	36687,0	
	36610,0	Nekon.životy
	35937,0	
	37847,0	Salta
BRICK BREAKER	50009,n	n-počet životů
	50624,0	Nekon.životy
BUBLE BOBBLE	43873,195	Nekon.životy
	34481,201	Na nepřátele
	38869,n	n-počet životů
CAMELOT WAR.	50783,201	Životy
	55911,201	Nepřátelé
CAMMANDO	31107,201	Nekon.životy
	61955,201	Nepřátelé
CAULDRON	52974,0	Nekon.životy
	57578,0	Energie
COSA NOSTRA	39706,127	Nekon.životy
	38841,0	Bomby
DEFLEKTOR	38818,n	n-životy
DEVIANTS	35272,0	Munice
	61196,0	Energie
EXOLON	40319,201	Imunita
HYSTERIA	44607,0	Imunita
JETPAC	25020,0	Nekon.životy

Tipy & Triky

V této rubrice budeme uveřejňovat tzv. Cheat mody. Značka za názvem značí typ počítače, ale v některých případech může podvod fungovat i na jiné typy počítaču.

EXOLON *ZX*

Napiš ZORBA do hi-score. Dostaneš nekonečné životy.

COLOSEUM *ZX*

Do tabulky nejlepších napiš IZABEL. Budeš ještě lepší!

AFTER THE WAR *A*

Heslo do druhé úrovně zní: 101069

AFTER THE WAR *ZX*

Heslo do druhé úrovně zní: 94656981. Myšáka na konci úrovně musíš zničit čtyřiceti kopy do hlavy. Tlačítko kopu navol před hrou, všechno joystikem nezvládneš.

AFTERBURNER *64*

Zastav hru a nafukej: THUNDERBLADE. Až začneš novou hru, použij kláves:
G-Extra rakety
N-Extra život
‹ o jednu úroveň dozadu
› o jednu úroveň dopředu

ARKANOID II *A*

Do tabulky těch nejlepších napiš DEBBIE S.

BARBARIEN *64*

Na první obrazovce napiš 64 08 59 (i s mezerami), získáš tím nesmrtelnost.

BATMAN THE MOVIE *A*

Na první obrazovce nafukej JAMMM, obrazovka se zrcadlově obrátí a ty získaš nesmrtelnost.

BATMAN THE MOVIE *ST*

Podobně jako u Amigy, jen nafukej MAJJJ

BATTLE SQUADRON *A*

Nesmrtelnost získaš tak, že stiskneš SPACE a vyfukáš CASTOR.

BOEING 737 *64*

Vlož SYS 2076.

BATTLE VALLEY *64*

Napiš ve hře ROGER MALLIE THE MAN ON THE TELE. Jistě se ti počítač štědře odmění za tento dlouhý nápis.

BEACH VOLLEY *64*

Ve hře napiš DADDYBRACEY a stiskem F1 se dostaneš do dalších úrovní.

BETTER DEAD THAN ALIEN *64*

Jako heslo napiš HOTLINE a písmeno od A do Z podle levelu.

BETTER DEAD THAN ALIEN

Kody do jednotlivých úrovní znějí:

ELEKTRA
SYZYGY
DREAMBUIE PLUG
SOPRANO
MAYONAISE FAUCET
POTATO
WOOMERA NARCISSUS
DEBUTANTE
FIRKIN ACOUSTIC
TRIPTYCH
JEBBERWOKKY
WHIMSICAL
PUNJABI
TIDDLYPOM
KEWPIEDOLL
SUPELCHRUTE
EUPHEMISM
GRAMMARIAN CROSSWORD
QUARENTIE

BLOBBER *64*

Stopni hru tlačítkem RUN/STOP a stiskni '←' a dostaneš se do následující úrovně.

CAPTAIN TRUENO *ZX*

Šifra pro druhý den je 270653.

CYBERNOID *64* *ZX*

Napiš RASTLIN na úvodní obrazovce a jsi rázem nesmrtelný.

CARRIER COMMAND *A*

Napiš THE BEST IS YET TO BE a jakmile stiskneš (SPACE), objeví se Cheat Mode Active. Stiskem '+' získáš imunitu proti protivníkovým raketám.

CHASE H.Q. *A*

Během hry podrž levou myš a střelbu u joysticku. Pak napiš GROWLER. Potom kdykoliv stiskneš klávesu T, dostaneš 60 sekund navíc. A o co v Chase H.Q. jde? Musíš dohonit auto řízené zločincem a narážet do něj tak dlouho, až začne hořet a zastaví.

CHUBBY GRISTLE *16*

V hlavní obrazovce napiš BUUURRP. Získáš nekonečně životů.

CYBERNOID II *A*

Napiš na první obrazovce NECRONOMICON a získáš nesmrtelnost. Tlačítkem N se dostaneš do dalších obrazovek.

DEFENDER OF THE CROWN *A*

Jakmile získáš jakékoliv území, stiskni rychle, dokud drive stále pracuje, současně klávesy H,J,K,L a získáš 1024 rytířů.

DOMINATOR *16*

V high-score napiš SHAFT, dostaneš nekonečné životy.

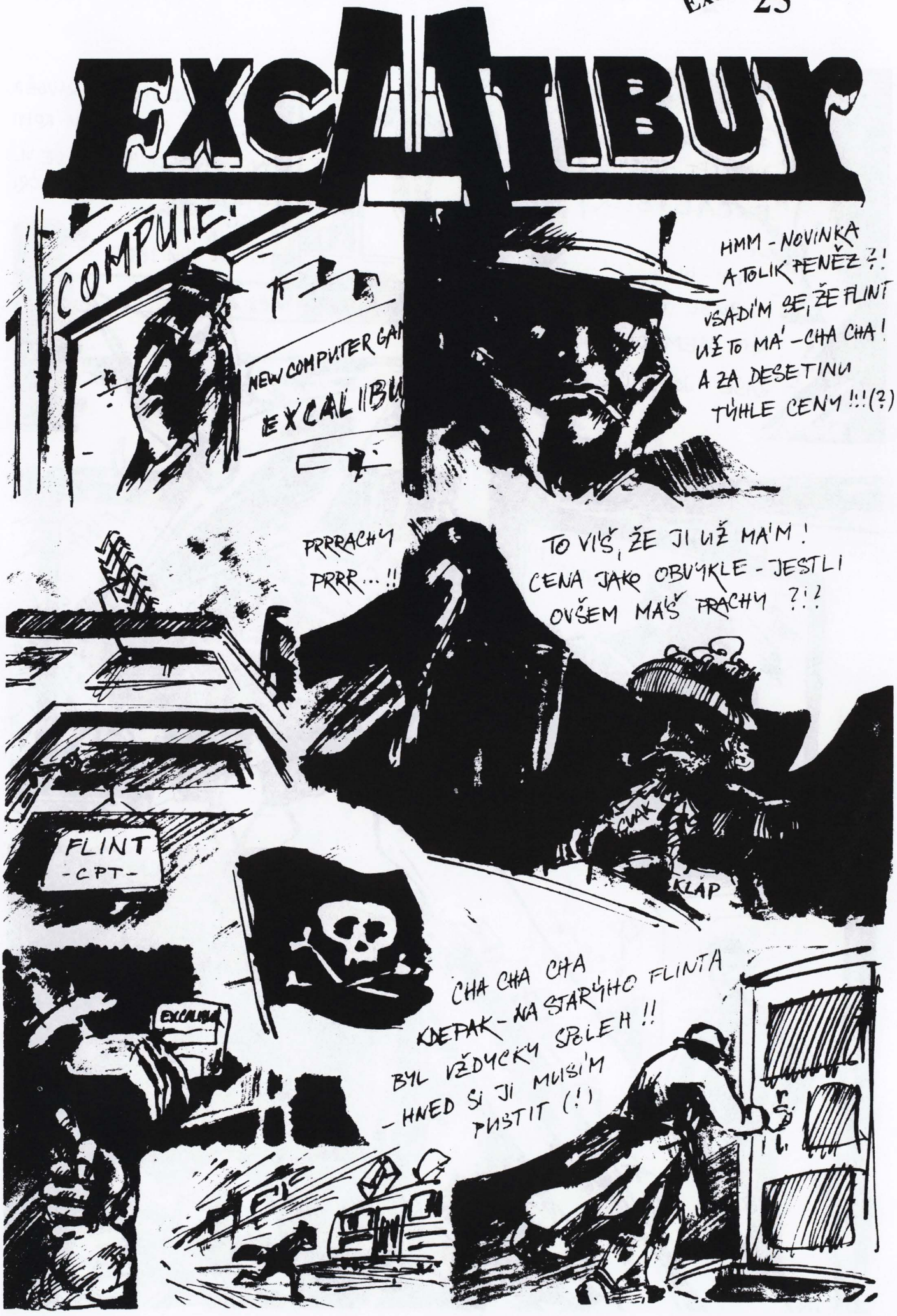
SHADOW OF THE BEAST *A*

Počkej až na poslední obrázek dema, pak stiskni současně levou myš a střelbu u joysticku. Získáš nesmrtelnost.

SHADOW OF THE BEAST II *A*

Zajdi k prvnímu bojovníku v lese. Počkej, až se tě zeptá na PASSWORD, pak stiskni tlačítko A. Tvoje odpověd bude znít: TEN PINTS.

pokr. na str. 27


EXCALIBUR
COMPUTER
NEW COMPUTER GAM
EXCALIBU
HMM - NOVINKA A TOLIK PENĚZ ?! VSADÍM SE, ŽE FLINT UŽ TO MÁ - CHA CHA! A ZA DESETINU TÝHLE CENY !!! (?)
PRRRACHY PRRR... !!
TO VÍŠ, ŽE JI UŽ MÁM ! CENA JAKO OBVYKLE - JESTLI OVŠEM MÁŠ PRACHY ?!?
FLINT -CPT-
CVAK
KLAP
EXCALIBUR
CHA CHA CHA KDEPAK - NA STARÝHO FLINTA BYL VŽDYCKY SPOLEH !! - HNED SI JI MUSÍM PUSTIT (!)

BIT SOFT PRESENTS
EXCALIBUR
HM - ÚVOD
TO BUDE OTRAVA
KAM JSEM DAL
ZASE JOYSTICK ?
PÍSK
PÍSK
POZOR ! S NEJVĚTŠÍ PRAVDĚP
SE JEDNÁ O PIRÁTSKOU KOPII
VYPNĚTE COMPUTER VE VL
ZAJMA VLOŽTE JEN ORI
DISC
GURU NUMBER #
URGH (?!)
TRESK
EXCALIBUR

POPULOUS *A*

Tabulka vam prozradí vstupní kódy do jednotlivých úrovní. Najdete v ní všechny důležité informace o dobré i zlé straně.

SUPER CARS *A*

Když se nahrává druhá level, napište místo jména ODIE a ve třetí level BIGC.

HOLLYWOOD POKER PRO *A*

Na klávesnici společně podržte H a F9. Myší klikněte na DROP a dostanete do hry další peníze.

ASTRO MARINE CORPS *A*

Na zadání "Enter Code:" zadejte kód MOSTROMO. Muž se objeví ve druhé zóně.

X OUT *A*

Všimněte si v pravém dolním rohu obrazovky malého Neptuna. Jestliže si vyberete nejjednodušší loď a dáte mu do pusy nejlevnější střelu, dostanete 200 000.

OPERATION THUNDERBOLT *A*

Napište kód SPECCY MODE do tabulky nejlepších střelců.

ROBOCOP *A*

Hru pausněte a napište: BEST KEPT SECRET. Nezapomeňte psát i mezery. Entrem se vrátíte znovu do hry.

FIGHTER BOMBER *A*

Napiš místo svého jména do tabulky pilotů BUCKAROO. Získáš volný přístup ke všem misím.

... a ten nejlepší nakonec pro všechny

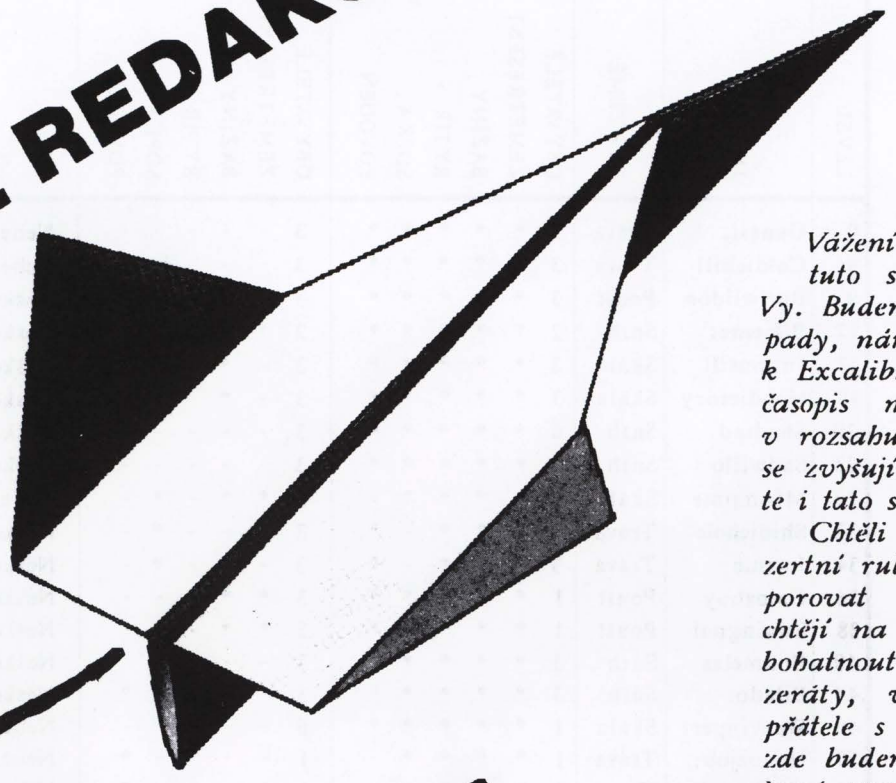
SHADOW OF THE HOUSENKA

Vůbec nikdy za hry nemusíš mačkat: GET OUT OF MY MIND, DISKS, AND LIFE, BLOODY CHICK (včetně mezer a čárek).

LEVEL	JMÉNO	TYP ZEMĚ	BŮH						ĎÁBEL						VODA
			OBYVATELÉ	ZEMĚTŘESENÍ	BAŽINY	RYTÍŘ	SOPKA	POVODEŇ	OBYVATELÉ	ZEMĚTŘESENÍ	BAŽINY	RYTÍŘ	SOPKA	POVODEŇ	
0	Genesis	Tráva	3	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	-	Nebezpečná
4	Caldiehill	Tráva	3	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	-	Nebezpečná
9	Burlwildon	Poušť	3	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	*	Neškodná
12	Bilcemet	Sníh	2	*	*	*	*	*	2	*	*	-	*	-	Neškodná
17	Immusill	Skála	3	*	*	*	*	*	3	-	*	-	-	-	Neškodná
18	Hobdietory	Skála	3	*	*	*	*	*	3	-	*	-	-	-	Neškodná
20	Shadted	Sníh	6	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	-	Neškodná
23	Sadwillo	Sníh	6	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	-	Neškodná
27	Minmpme	Skála	3	*	*	*	*	-	3	*	*	-	*	-	Nebezpečná
32	Shidiehole	Tráva	3	*	*	*	-	*	3	-	-	-	*	-	Neškodná
34	Jostme	Tráva	3	*	*	*	-	*	3	-	-	-	*	-	Neškodná
36	Calozboy	Poušť	1	*	*	*	*	*	3	*	*	-	-	-	Neškodná
38	Swaingpal	Poušť	1	*	*	*	*	*	3	*	*	-	-	-	Neškodná
40	Eoamelas	Sníh	3	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	-	Neškodná
44	Bilador	Sníh	3	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	*	Neškodná
46	Weavinpert	Skála	1	*	*	*	*	*	6	-	-	*	-	-	Nebezpečná
50	Hobozjob	Tráva	1	*	*	*	*	-	1	-	-	*	-	*	Nebezpečná
52	Shadogodon	Tráva	1	*	*	*	*	-	1	-	-	*	-	*	Nebezpečná
56	Lowhipbar	Sníh	3	*	*	*	*	-	3	-	-	*	-	*	Nebezpečná
58	Veryelin	Sníh	3	*	*	*	*	-	3	-	-	*	-	*	Nebezpečná
60	Haminmar	Skála	3	-	*	*	*	-	3	-	-	*	-	*	Nebezpečná
64	Shiozer	Skála	3	-	*	*	*	-	3	-	-	*	-	*	Nebezpečná
68	Camelug	Poušť	3	*	-	*	*	-	1	-	-	*	-	-	Nebezpečná
72	Eoaeing	Poušť	30	*	-	*	*	-	30	-	-	*	-	-	Nebezpečná
77	Ringoxmet	Tráva	1	*	*	*	*	-	1	-	-	*	-	*	Neškodná
83	Bugmptory	Sníh	2	*	*	*	*	-	4	-	-	*	-	*	Neškodná
90	Veryytory	Poušť	30	*	-	*	*	-	30	-	-	*	-	-	Neškodná
97	Flirtdihole	Sníh	1	*	*	*	*	*	1	*	*	-	*	-	Neškodná
103	Killsodpal	Poušť	5	-	*	*	*	*	2	*	*	-	*	-	Neškodná
106	Moreaal	Poušť	5	-	*	*	*	*	2	-	*	-	*	-	Neškodná
110	Meavdepal	Poušť	5	*	*	*	*	*	2	-	-	-	*	-	Neškodná
114	Hobiepil	Poušť	5	*	*	*	*	*	2	-	-	-	*	-	Neškodná
118	Binypert	Poušť	4	-	*	*	*	*	4	-	-	-	*	-	Neškodná
120	Loweat	Tráva	1	*	*	*	*	*	1	*	*	*	*	-	Neškodná
123	Minulin	Tráva	1	*	*	*	*	*	1	*	*	*	*	-	Neškodná
126	Suzkoplug	Skála	5	-	*	*	*	*	2	*	*	*	*	-	Neškodná
128	Shiebar	Skála	5	-	*	*	*	*	2	*	*	*	*	-	Neškodná
133	Scooxlug	Tráva	5	-	*	*	*	*	2	*	-	*	*	-	Neškodná
136	Eoaqueed	Skála	5	*	*	*	*	*	2	-	-	*	*	-	Neškodná
138	Mordeord	Skála	5	*	*	*	*	*	2	-	-	*	*	-	Neškodná
139	Nimdicon	Skála	5	*	*	*	*	*	2	-	-	*	*	-	Neškodná
141	Ringingtory	Tráva	4	-	*	*	*	*	4	-	-	*	*	-	Neškodná
146	Hobycon	Poušť	3	-	-	*	-	-	3	-	*	-	-	-	Neškodná
151	Saduham	Poušť	3	*	*	*	*	-	3	-	-	-	-	*	Nebezpečná
155	Mininghole	Skála	5	-	-	*	-	-	3	-	-	-	-	-	Neškodná
161	Hurtaick	Tráva	20	-	*	*	*	*	20	*	*	*	*	-	Neškodná
172	Bilaspil	Sníh	3	*	*	*	*	*	3	*	*	*	*	*	Neškodná
178	Hobquet	Tráva	1	-	-	-	-	-	1	*	*	*	*	*	Neškodná
179	Bugupil	Tráva	1	-	-	-	-	-	1	*	*	*	*	*	Neškodná
184	Lowiout	Sníh	3	*	*	*	*	-	3	*	*	*	*	*	Neškodná
190	Suzasmar	Skála	4	*	-	*	*	*	4	*	*	*	*	*	Neškodná

dokončení příště

Z REDAKCE



DO REDAKCE

Vážení přátelé,

tuto stranu budete psát hlavně Vy. Budeme zde otiskovat Vaše nápady, náměty, připomínky i kritiku k Excaliburu. Každý dobrý západní časopis má tuto rubriku alespoň v rozsahu dvou stran. Doufáme, že se zvyšujícím počtem čtenářů poroste i tato strana.

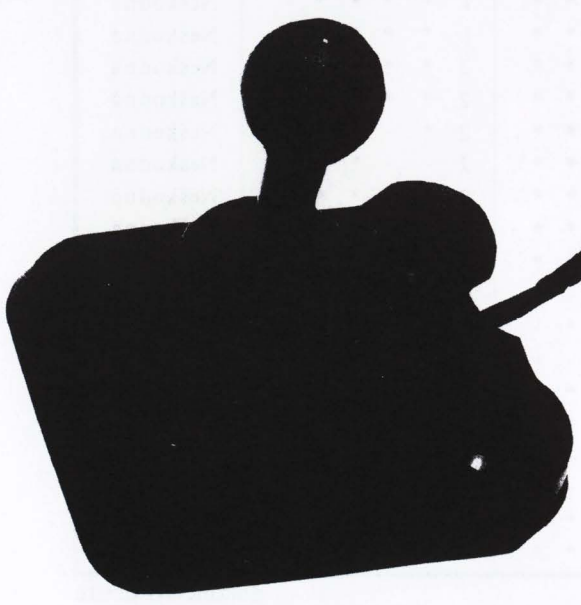
Chtěli bychom také otevřít inzertní rubriku, nebudeme však podporovat softwarové piráty, kteří chtějí na nelegálním kopírování her bohatnout. Rádi však otiskneme inzeráty, ve kterých budete hledat přátele s podobným koníčkem. Dále zde budeme otiskovat i krátké klubové zprávy či jiné informace, týkající se počítačové zábavy.

Ještě jedna dobře míněná rada: možná, že s naším prvním číslem jste tak spokojeni, že si koupíte i druhé. Nelze však spoléhat, že ta prodejna nebo ten kamelot, kde jste koupili toto číslo , bude mít druhé.

Proto neváhejte a předplaťte si ho. Instrukce najdete na zadní straně v reklamě firmy PCP. Excalibur totiž do čísla 3 bude vycházet jen ve velmi omezeném nákladu. Snadno se Vám může stát, že Vám jedno z prvních čísel bude chybět do celého ročníku.

P.S. Samozřejmě rádi otiskneme v rubrice Jak dál? každý dobrý popis nebo plánek. Jistě jste již řadu her dohráli a tak pro Vás bude hračkou sednout si a napsat nebo nakreslit něco, čím byste potěšili i druhé. Uveřejněné příspěvky samozřejmě budeme honorovat.

Lukáš "Luke" Ladra



ADRESA NAŠÍ REDAKCE:

PCP
Excalibur
P.O.Box 414
111 21 Praha 1.

ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

2/91
18 Kčs
Popular Computer Publishing

EXCALIBUR

39

SINCLAIR
SPECTRUM
ATARI
XE
COMMODORE
64, 16, 64, 128
SHARP
AMSTRAD
DIDAKTIK
GAMA, M
IBM PC
kompatibilní
ATARI ST
MEGA, TT
AMIGA
500-3000

Uplynul jeden měsíc a vy držíte v ruce druhé číslo časopisu počítačových her Excalibur. Ocitám se v trochu divné situaci. Píši tyto řádky a do této chvíle nic nevím o vašem názoru na první číslo.

Bude se vám Excalibur líbit? Není v něm příliš mnoho recenzí, nechybí mu obrázky? Nebo snad je málo plánků a návodů? Zapomínáme snad na nějaký počítač?

Tyto a podobné otázky si kladu, když dokončujeme předlohy druhého čísla pro tiskárnu a v hlavě nosíme plány na třetí. Excalibur je určen hlavně vám, počítačovým fandům, a proto záleží jeho další obsah hlavně na vás, na čtenářích. Nebojte se nám napsat, co se vám nelíbí a co vám v čísle schází. Samozřejmě nezapomeňte připsat, jaký typ počítače máte doma, ať víme, pro koho nejvíce píšeme.

Chtěli bychom totiž, aby se vám Excalibur stal, byť zatím černobílý a tenký, přítelem alespoň tak dobrým, jakým je váš počítač.

Váš Lukáš Ladra – LLG

EXCALIBUR 2/91

MK CR 5 204, MIČ 47 129 No.3

© Popular Computer Publishing, 1991

TESTY A RECENZE

Tip na hru roku/Lemmings 3
Hardball 4
F-19 Stealth Fighter 6
Jumping Jack'son 8
Winter Games 8
Klax 9
Tower of Babel 10
The Lost Patrol 12
Battle Ships 13
Starquake 14
Xenon II - The Megablast 15
Shadow of the Beast I 16
Logické rychliky 18

JAK DÁL?

Operation Stealth 20
Návod na jednu z nejtěžších her

Tipy a triky 22
Dokončení tabulky na Populous

Retaliator F-29 23
Dokončení jednotlivých akcí z minulého čísla

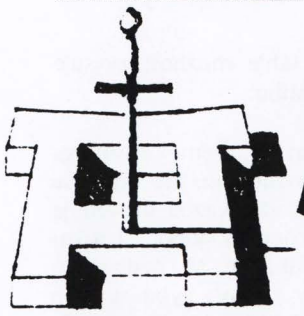
Colony 25
Popis programu i s mapkou

Maniac Mansion 28
Slibovaný návod z minulého čísla

F-19 29
Popis ovládání

Sci-fi povídka 30

vydavatel: Martin Ludvík
šéfredaktor: Lukáš Ladra (L.L.G.)
redakce: Jakub Červinka (Červ), Andrej Anastazov (ANDREW)
přispěvatelé: Martin Chlupáč (mCh), Pavel Nichtburger (pn)
kresby: ing. Josef Ladra; fotografie: M. Kout, zahraniční materiály: layout: Martin Ludvík; asistent layoutu: Lukáš Ladra
tisk: Geodézie s.p. Praha
objednávky předplatného a expedici zajišťuje SMS, U Pergamentky 8, 170 00, Praha 7
adresa redakce: PCP, Excalibur, P.O. Box 414, CS 111 21, Praha 1, Czechoslovakia



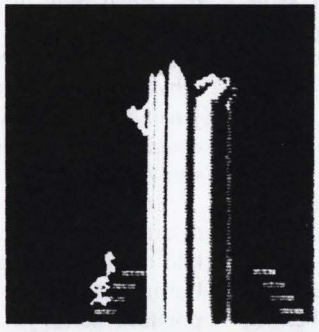
NÁŠ TIP NA HRU ROKU 1991

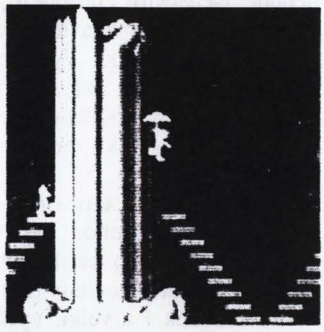
Na tomto místě a na této stránce se budete po celý rok setkávat s programy, které naše redakce tipuje na hru roku 1991. Konec roku ukáže, zda se nám naše tipy povedly.
V lednovém čísle jsme vám představili Lotus Esprit Turbo Challenge - "rychlá kola" od Magnetic Fields. Tehdy byla hotova jenom verze na Amigu a Atari ST, dnes se u ní mohou pobavit i majitelé malých Commodorů.

DMA Design / Psygnosis

Lemmings

Psygnosis z Liverpoolu a jejich hry se stávají zejména u počítačů Amiga pojmem, jakým je v automobilovém průmyslu Volkswagen, ve sportu Adidas a ve starožitnostech Tesla. K úspěšnému Shadow of the Beast a k akční hře Killing Game Show přibyl další povedený bratříček- Lemmings!





Lemming je anglicky lumík, lemmings jsou tedy lumíci. Nevím, kdo z vás tyhle zavalité hlodavce s kratičkým a tlustým ocáskem někdy viděl. Jsou podobní malým křečkům a žijí v horách Skandinávského poloostrova. V této části Evropy jsou populární především svým hromadným stěhováním. Jednou za čtyři roky se lumíci zblázní, přemnoží se a ještě dříve než jim dojde potrava, vyrazí do světa. Lumíci cestují hlavně v noci a často se objevují i v ulicích měst a vesnic, kde nikdy předtím nebyli.

Stěhování má pro lumíky vždy katastrofální následky. Většina z nich cestou zahyne při přeplouvání řek, v moři nebo nepřízni počasí. Na zbytku si pochutnají šelmy a dravi ptáci. Severská tundra pak bývá pokryta mrtvolkami těchto zvířat, které uhynuly nemocemi a vysílením.

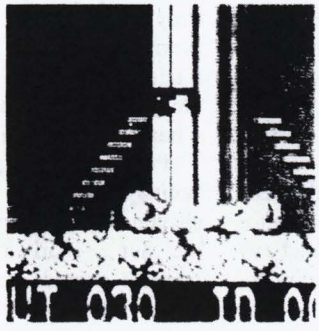
Zachraň malé Lemmingy !!!

Lemmingové z Liverpoolu se chovají skoro stejně jako jejich živočišné vzory. Stále něco kutí, v něčem se rýpají, je jich strašně moc, nejsou příliš chytří a nepochopitelným živočišným pudem jsou hnáni do jasné záhuby.

Programátoři si ale Lemmingy trochu polidštili. Bylo by přeci hloupé, aby křeček držel krumpáč nebo aby stavěl z cihliček mosty. Jistě se také nenajde žádný necita, který by nechal malé lidičky zbytečně umírat.

A tak ti nezbývá nic jiného, než se o ně stále starat. V přísném časovém limitu je musíš převést přes nástrahy (jámy, pasti nebo vysoké hory) až k cíli - vstupní bráně do další úrovně. Ztrátám se však nikdy nevyhneš. Ze sta trpaslíků se jich musí zachránit asi devadesát. Tvou neopatrností jich může v každém kole asi deset procent zahynout.

Jak překonat nástrahy matičky přírody, či spíše záludných autorů Psygnosis? Pod dvojrozměrným obrázkem cesty Lemmingu je několik symbolů - ikon, kterými se poutníci ovládají. Kurzorovou šipkou zvol ikonu trpaslíka - kopáče, potom si vyber jednoho Lemminga na cestě. Znovu na něj ukaž a jakmile stiskneš tlačítko, objeví se zničeho nic v jeho



tlapičkách krumpáč a on se pusti do kopání. Kope tak dlouho, dokud se neprokope z obrazu a nezahyne, nebo mu nepřikážeš dělat něco jiného. Ale pozor, obyčejný chodec už z něj nikdy nebude! Nejlepším způsobem, jak se nevhodného kopáče zbavit, je změnit jej v casovanou bombu. Vyber si obrázek s výbuchem a za pět sekund nastane exploze, která způsobí malý kráter. Drsné povahy tak mohou vyhloubit i velkou jámu.

A co dalšího Lemmingové dokáží? Někteří z nich mohou být horolezci a pak vyšplhají i po svislé stěně. Jiným zase můžeš dát rozevřený deštníček, aby mohli seskočit i z velké výšky bez následku na zdraví. Jiný Lemming se zase postaví doprostřed cesty a žádného dál nepustí. Lemming - mostař umí stavět mosty šikmo do výšky. Také kopáčů je několik druhů. Jeden kope šikmo, druhý svisle dolů a jiný zase vodorovně. Kopat můžou jenom v měkkém materiálu. Na železo a tvrdý kámen musíš zvolit jinou techniku.

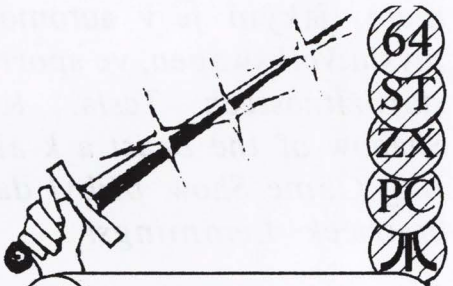
Protože je snažení celé trpasličí kolonie omezeno časem, musíš v některých úrovních chvátat, jindy se zase můžeš zabavit stavěním a bořením všelijakých staveb. Hra není pro hlupáky, ve většině případů je třeba zapojit i rozum, protože počet symbolů, kterými můžeš ovládat Lemmingy, je omezen. V řadě kol vede k cíli několik cest, jinde se zas do toho správného "figlu" budeš dlouho trefovat.

Hra má sto úrovní (levels), kterými se Lemmingové prokousávají. Pokud v některém kole nejdou hloupí Lemmingové zvládnout; nic se neděje. Po každé dobyté úrovni obdržíš kód k další, a tak se při každé nové hře nemusíš trápit s těmi předchozími, které jsi už prošel.

Ještě lepší zábava je při souboji dvou hráčů. Obrazovka se rozdělí na dvě okna, jeden hráč ovládá zelené pidižvíky, protihráč má modré. To víte, že si navzájem dělají podrazy a vymýšlejí schválnosti. Tady neplatí, že kdo jinému jámu kopá, a tak dá mnoho starostí dostat alespoň pár svých lidiček do toho správného cíle.

Škoda jen, že protihráči musí hru ovládat každý svou vlastní myší; málokdo má dvě. A ještě něco mi u této výborné hry vadí. Nejdou propojit dva počítače seriovým portem tak, aby se střetnutí dalo hrát na dvou počítačích zároveň. Nepomůže ani propojovací kabel ani telefonní modem. U podobné hry "Populous" tahle možnost zvyšuje mezi hráči její oblibu.

Zvolené výtvarné řešení Lemmings nepřináší nic převratného, ale určitě se ke hře výborně hodí. Každá úroveň je podbarvena známou skladbou. Úrovní i skladeb je tolik, že se hudba nezprotiví. A aby vám vybuchujících Lemmingů nebylo líto, je jejich zánik doprovázen směšným zvukovým efektem. Protože je na obzoru velký hit, bude hra Lemmings za několik týdnů jistě pro všechny druhy počítačů. Zatím je hotova verze jen na Amigu.
Skončeme tím, čím začíná každé kolo Lemmings: Let's Go! L.L.G.



64 ST ZX PC A

Lemmings
DMA / Psygnosis 1990/91

Excalibur 2/91 95 %

1 *idea*	3 *grafika*
hudba 1	*atmosféra* 1

Hardball

PRO VŠECHNY

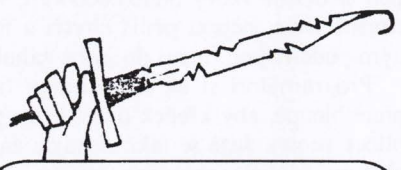
Ptáte se, co to je hardball? V Americe to ví každé dítě, u nás jenom hrstka zapřísahlých fanoušků baseballu řekne, že to je ta nejryzejší forma amerického národního sportu - baseballu.

Pod tímto názvem se také skrývá simulace baseballového utkání od Accolade pro všechny počítače. Vysvětlit přesně pravidla baseballu by zabralo mnoho místa. Proto jen stručně: Utkávají se dvě družstva o devíti hráčích. Baseball je pálkovací hrou, ve které se míček odpaluje dřevěnou holí. Jedno družstvo je tedy "na pálce", druhé nahazuje a chytá odpálené míčky v poli. Tito polaři se snaží po každém dobrém odpalu pálkaře vyřadit ze hry - vyautovat. Podaří-li se jim to třikrát, družstva si vymění pozice. To, které odpalovalo, jde hrát do pole.

Pravidla baseballu nejsou tak snadná, ale jistě se je naučíte během hraní dokonale. Navíc můžete začít demoverzí a teprve potom se pustit do hry proti počítači nebo proti kamarádovi.

Stáváte se hrajícím trenérem jedno ho amerického baseballového mužstva. Vybíráte si své hráče podle jejich okamžité formy nebo podle situace v utkání (opravdoví baseballoví odborníci vědí, jak jsou třeba důležití praváci a leváci). Sami mužstvo kaučujete, dokonce vybíráte druhy nadhozů a způsoby odpálení. Program se snaží vyhovět všem vašim přáním, a tak si třeba můžete vybrat z třiceti nadhozů. Přitom dobrý nadhoz, který protivník nedokáže odpálit, je v baseballu polovina úspěchu.

Po zdařilém odpalu směrem do pole začínají také hrát polaři. A tak odpal, chycení míče, sprint na první metu, přihoz, aut ... snad vás poznání této hry na počítači přivede mezi baseballové nadšence i na skutečné hřiště. L.L.G.



Hardball
Accolade 1988

Excalibur 2/91 48 %

3 *idea*	3 *grafika*
hudba 4	*atmosféra* 2

Záhadné tabulky? Není to tak složité!

Elite
Firebird 1989

Excalibur 1/91 76 %

1 *idea*	**2** *grafika*
hudba **3**	*atmosféra* **1**

SPECIALITY: *Hra je hodnocena na 16-bitové počítače. Na 8-bitové počítače by si klidně zasloužila o deset procent navíc, protože Elite představovala na dobu svého vzniku (1986) opravdu elitu.*

Nalevo je hodnotící tabulka, která je výsledkem testů recenzované počítačové hry. Nejvýše je plný název hry, pod kterým je k dostání na trhu. Ve druhé řádce je jméno firmy, která hru vytvořila a případně i její výhradní distributor (prodejce) s uvedením roku, kdy byl zahájen její prodej na západě.

V tabulce je nejdůležitější celkové hodnocení, zapsané v černém poli a je vyjádřené v procentech. Nejlepší hra splňuje naše představy a požadavky na sto procent. Taková od redakce dostane, tak jako ve škole, samé jedničky i za jednotlivé složky - ideu, grafiku, hudbu a atmosféru. Málo procent a pár "koulí" dostanou špatné a nepřitažlivé kusy.

V rubrice idea hodnotíme neobvyklé nápady a postupy. Originální hra od nás dostane vždycky jedničku.

Výtvarné řešení je oznámkováno v kolonce grafika. Nejvíce nás zajímá barevná vyváženost obrázků, rychlost a plynulost animace a celková grafická kompozice.

Hudbu hodnotíme podle kvality hudebních doprovodů a skladeb. Zajímá nás ale i použití jednotlivých zvuků. Velký důraz v testu klademe i na správnou volbu jednotlivých hudebních motivů ve správnou chvíli.

Atmosférou pak rozumíme tzv. "playability". Těžko přeložitelné anglické slůvko vyjadřuje to, jak nás hra zaujala, přitáhla i po jakou dobu a v jaké intenzitě nás dokáže bavit.

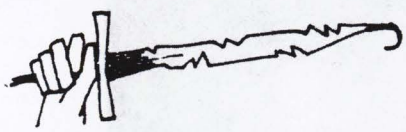
Někdy jsou ještě přidány speciality. Jsou to další připomínky redakce, asi takové, jaké se obvykle i na vysvědčení vypisují slovy.

Kolem každé tabulky jsou "rozsypána" kolečka s typem počítače, na kterém je hra k dostání. Když je u tabulky cedulička "pro všechny", může se ze hry těšit každý.

A pro jednoduché vyjádření našeho celkového mínění o testované hře jsme nad tabulku ještě umístili meč. No, někdy to meč nebude. Opravdový propadák si zaslouží nejvýše deštník. Ten nejlepší, rychlý jako myšlenka je EXCALIBUR, bájný meč krále Artuše. Nejlepší z nejlepších dostane ještě něco mimořádného - odznak Excaliburu, mečem proklané A.

Grafické hodnocení

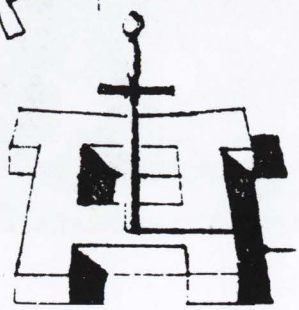
1-30 %



31-60 %

61-80 %

81-100 %



více než 92 %

Typy počítačů

- (A) Amiga 500, 2000, 1000
- (ST) Atari ST, STE, MEGA
- (PC) PC - IBM kompatibilní
- (Atari) Atari XL, XE
- (ZX) ZX-Spectrum 48, 128+, +2, +3, Didaktik
- (64) Commodore +4, 16, 64, 128
- PRO VŠECHNY — Pro všechny typy počítačů
- (ZX) — Šrafování - verze před dokončením

F-19 Stealth Fighter

Obstojí tajný a neviditelný letoun ve válce v Perském zálivu? Bude lepší než Husajnovy Migy 29? Excalibur tvrdí: Na obrazovkách rozhodně ano!

Když v roce 1981 začaly v USA zkoušky nového supermoderního letounu F-19, zažívala sovětská rozvědka perné chvíle. Za několik let se Američanům podařilo pomocí nových technologií celé letadlo "zprůhlednit", a tak se stal letoun F-19 pro oči nepřátelských radarů neviditelným. Zahřívací kolo si odbyl v Panamě, kde již pod novým kódovým označením F-117A fotografoval strategické cíle a pomáhal chytit generála Noriegu. Opravdový křest ohněm prožívá však nyní v Iráku při plném bojovém nasazení po boku starších amerických stíhaček F-15 a F-16 (také s těmito letadly už můžete po svých obrazovkách svištět, jejich počítačové simulátory jsou dávno na světě).

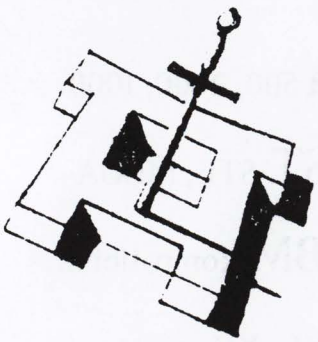
Pro ty z vás, které bojová letecká technika zajímá, uvedu některé parametry F-19:

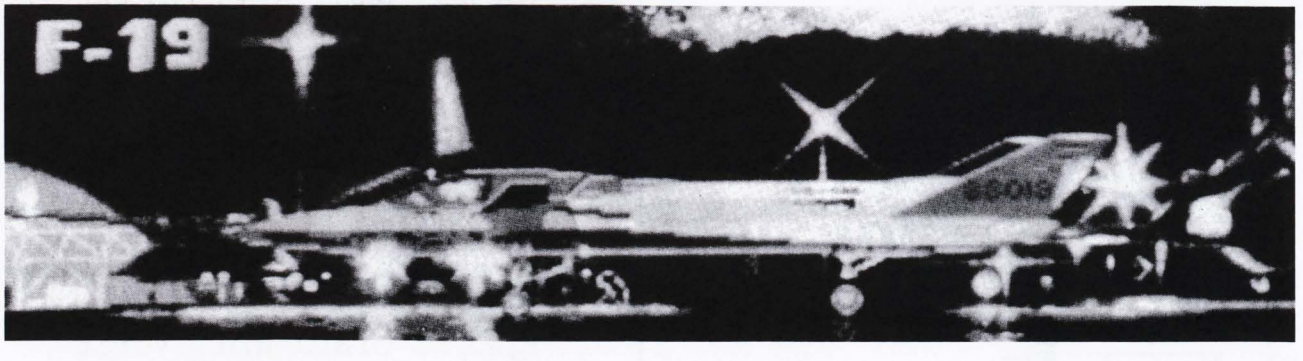
Rozpětí křídel: 13.5 m
Délka: 19.6 m
Výška: 3 .7 m
Rychlost: nadzvuková
Posádka: 1
Cena: 100 až 500 mil. dolarů
Vyrobeno: více než 300 kusů

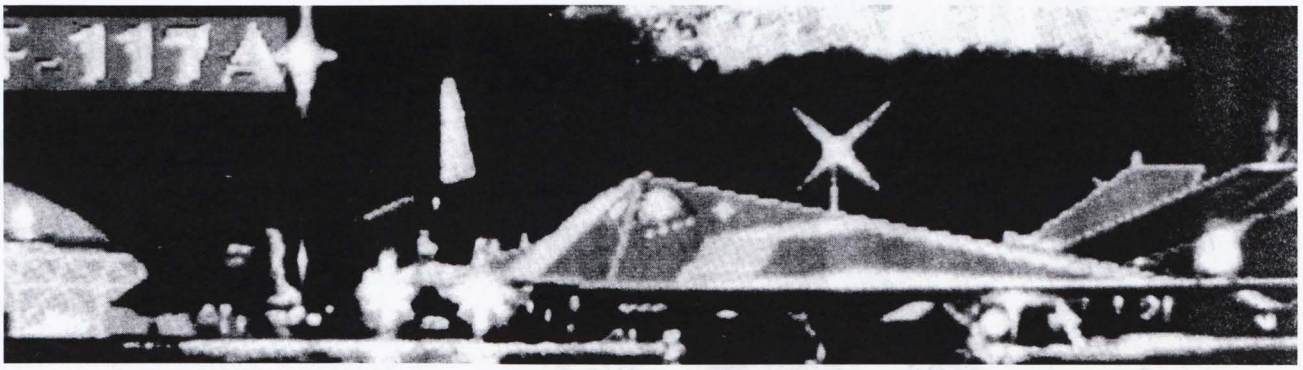
Ale teď už je konec drahé reality a začíná levné iluze. První verze programu byla vytvořena pro osmibitové počítače v roce 1989. Létalo se v ní jenom "normálním" typem F-19. Když se pracovalo na úpravě programu pro šestnáctibity, byla "zakuklená" verze F-117 A odtajněna. Programátoři firmy MicroProse (specialisté na vojenské simulátory) zapracovali a všechno to stihli. Po verzi na Atari ST dnes Stealth létá i na Amize i na PC a to v obou mutacích: v klasické F-19 nebo v F-117A Stealth.

Proto si na začátku hry musíme vybrat typ letadla a zapsat se do rejstříku pilotů. Program bude během akcí stále s rejstříkem pracovat, vyhodnocovat úspěchy i neúspěchy jak vaše, tak vašich počítačových kamarádů v letce.

Po nezbytných formalitách už na vás čekají ostré akce. Každé nasazení se nejprve plánuje na přehledné mapě. Na ní jsou zachyceny cíle letu, rozmístění základen a letišť, radarová síť a protile-







tadlové rakety SAM. Je charakteristické, že bojové akce jsou plánovány v ohniscích napětí tak, jak se autorům jevily na přelomu let 1989/90. Proto létáme nad Lybií, Perským zálivem, nad severní Evropou nebo nad územím bývalého sovětského bloku. Kdo se chce dostat na titulní stránku moskevské Pravdy, ať se klidně nechá v souboji nad Ukrajinou sestřelit.

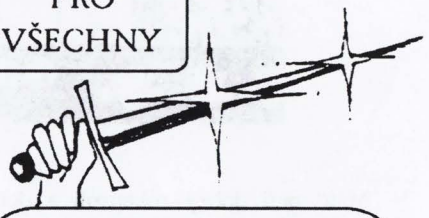
V akcích používáme ty nejmodernější zbraně, které má americká armáda k disposici. Tu a tam dostanete rozkaz k tajnému letu na jakési foto-safari. Budeme-li náležitě opatrní a využijeme-li všech vlastností neviditelné stíhačky, pak nám postačí k takovému letu vyzbrojit se pouze kamerou.

Technicky je simulace všech letových funkcí provedena brilantně, vektorová grafika je naprosto plynulá a rozpoznáte v ní mnoho detailů. Ozvučení je také kvalitní. Kromě hezké hudby, která doprovází neakční části hry a kromě vynikající skladby na samém začátku, jsou v programu dobře zvládnuty zvukové efekty letadla i boje. Řízení počítačového letadla je ale velmi složité, používá se joystick (resp. myš) i klávesnice současně. Díky šabloně, která se pokládá na klávesnici a dvěstěstránkovému barevnému manuálu zvládnete celou hru velmi rychle.

Na hře se mi nejvíce líbí vyhodnocení správně provedeného úkolu. V F-19 Stealth Fighter se neřinči metály při povyšování. Po každé akci se vše, co se během letu přihodilo, kriticky a důkladně rozebere a zhodnotí. Je to nejlepší motivace do dalších kol. Hra patří k absolutní špičce simulačních her na všech počítačích.

L.L.G.

PRO VŠECHNY



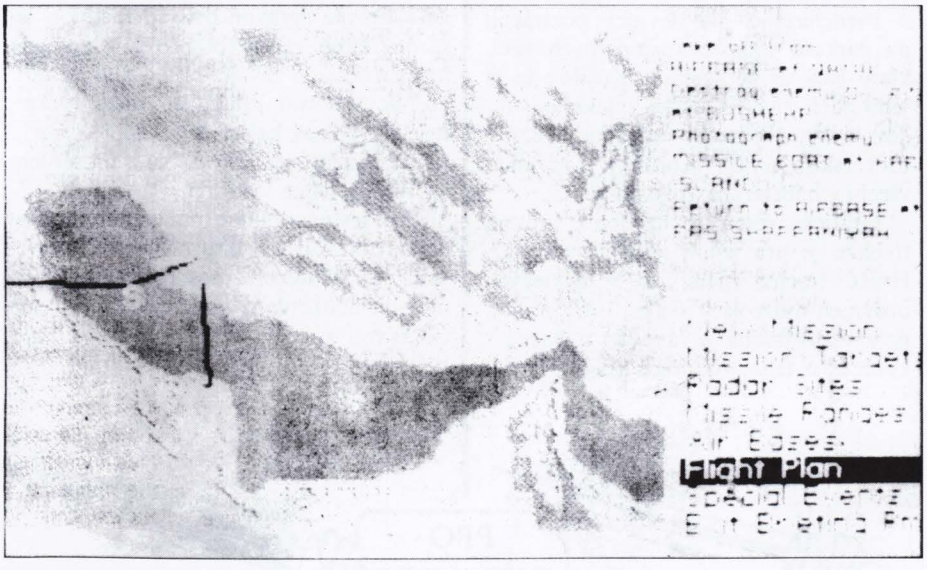
F-19 Stealth Fighter

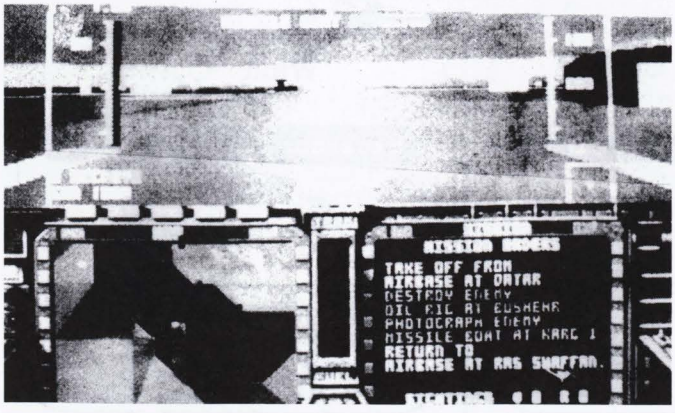
Microprose 1990

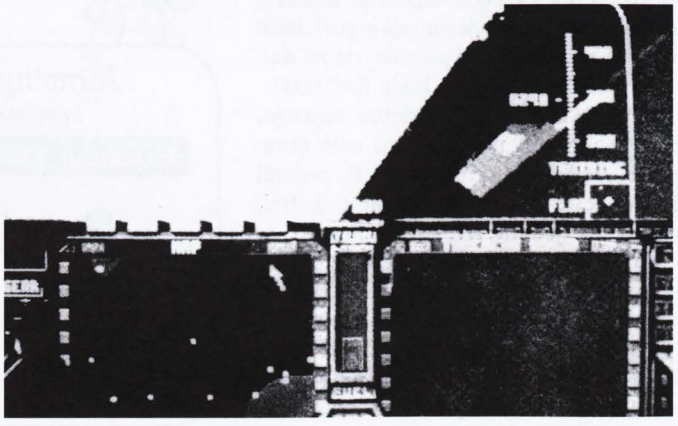
Excalibur 2/91 **93 %**

1	**1**
idea	*grafika*
hudba	*atmosféra*
3	**1**

SPECIALITY: *Pro ty z vás, kterým se folie pro ovládání letu F-19 už od samého hraní na klávesnici prodřela (nebo snad ji nikdy nevlastnili), uveřejňujeme v tomto čísle ovládání na Sinclair (Didaktik) a na Amigu (PC, Atari - ST).*

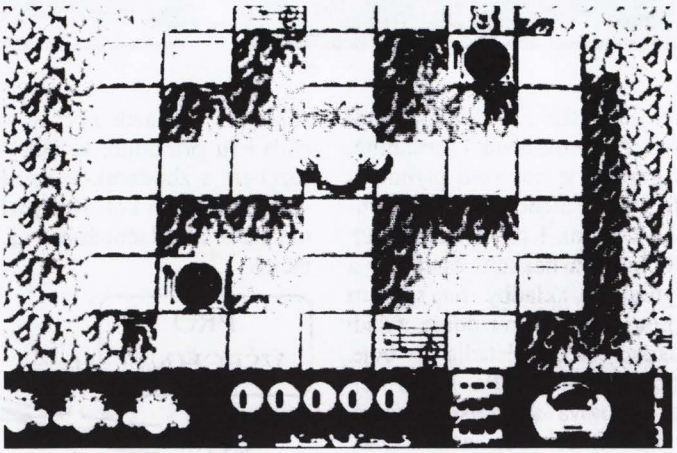






JUMPING JACK'SON

Hopsej v rytmu rock'n'rollu!



Máte rádi dobrý rokenroll a dobré počítačové hry? Pak vám určitě přijde vhod Skákající Jack - kombinace těchto dobrot od firmy Infogrames!

Cesta diskjockeje Jacka do hudebního ráje vede přes šestnáct diskoték. Všechny jsou v sálu, kde se pohybujeme po parketu z políček, ze kterých se nedá spadnout. Tanečních variací není mnoho. Jack může skočit jenom na vedlejší políčko, ale pouze svisle nebo vodorovně. V každé diskotéce (úrovni) čekají prázdné barevné gramofony. Na ně je třeba nasadit ten správný singl. Jenomže desku si Jack musí doslova "vyskákat". Na barevných polích skáče tak dlouho, až se mu podaří je stejně zbarvit. Vedle je další políčko s notovou osnovou, na kterém se objeví deska té barvy, kterou mají sousední políčka. Rychle s deskou na gramofon! A už je to tady, počítač ožil rockenrolem! Zatím jsou slyšet jenom bicí, a to se musí rychle změnit. Žlutá deska - basa. Hudba nabírá ty správné obrátky. Další deska je zelená a už zní kytara . To je muzika co?! Ještě nasadit poslední singl a můžeme na další diskotéku. Tam už to bude jistě těžší.

Na Jacka tu číhají hudební nástroje, které ho budou prohánět po celé obrazovce. Teď nejenom, že musí pouštět desky, ještě je třeba zabránit kolizi, vždyť má jenom tři životy. A vaří se dál! Po rockové skladbě ať kraluje punk! Po čtyřech úrovních obdržíte vstupní heslo do páté, takže hru nemusíte stále začínat v prvním kole. Každá pátá diskotéka je bonusová. Při ní musíte zapnout mozek (ale jenom trochu, žádné strachy) a nechat Jacka postupně skákat po všech dlaždičkách se znakem třešní. Stačí, abyste na jedno pole zapomněli a nezadupaní příznivci třešní vás o ten bonus připraví!

Předcházející návštěvníci poztráceli na parketu spoustu roztodivných věcí, které Jack může posbírat: Košile - to je jeho další život, americký jukebox mu dovolí vzít dvě desky najednou a černé rockerské brýle "Kocábky" zaženou všechny hudební nástroje do kouta.

Grafické řešení je na dobré úrovni, třebaže je hra jenom "dvojrozměrná". Hráče trochu máte, že v některých úrovních může Jack skákat i mimo bílá pole. Zato hudba je opravdu výborná - kvůli ní se tahle hra přece hraje! L.L.G.

WINTER GAMES

Winter Games je hra, která bude bavit hlavně příznivce zimních sportů. Toto počítačové zpracování zimní olympiády je již dávno časem i kvalitou novějších her překonané, ale přesto nabízí poměrně slušný herní zážitek. Nápad není nijak originální, a ani dobré obrázky a zvuky mnoho nezachraňují. Úroveň výtvarného řešení je velmi kolísavá. Skoro bych tipoval, že každá "disciplína" těchto zimních her má jiného autora. Někdy je totiž tak "odfláknutá", že vám zoškliví celé soutěžní kolo. Naopak některé soutěže jsou tak dobré, že by nekazily pověst ani firmě Psygnosis. Hudba je v některých případech ještě horší než grafika, často připomíná pípání počítačů PC.

Ve Winter Games soutěžíte v několika disciplínách: v sjezdu a slalomu, ve skocích, v biathlonu a v jízdě na saních. Není to nic jednoduchého. Sjezdaře ohrožují stromy a potůček, ve skocích zase musíte správně přistát. Biathlon je samozřejmě zapotřebí projet v co nejkratším čase a zasáhnout co nejvíce terčů. Ve slalomu kličkujete mezi tyčkami, ale pokud nejste moc dobří lyžaři, tak se vyplatí jet přímo. Nu a na sáních se můžete lehce vyklopit.

Pro šestnáctibitové počítače opět nedopadl převod z 8-bitů nejlépe. Celkově jsou ale Winter Games přitažlivé a na několik hodin vám jistě zpříjemní dlouhé zimní večery, které jsou letos zase bez sněhu. -pn-

Jumping Jack'son
Infogrames, 1990

Excalibur 2/91 76 %

3	2
idea	*grafika*
hudba	*atmosféra*
1	2

Winter Games
Epix, 1987

Excalibur 2/91 22 %

4	4
idea	*grafika*
hudba	*atmosféra*
5	4

PRO VŠECHNY

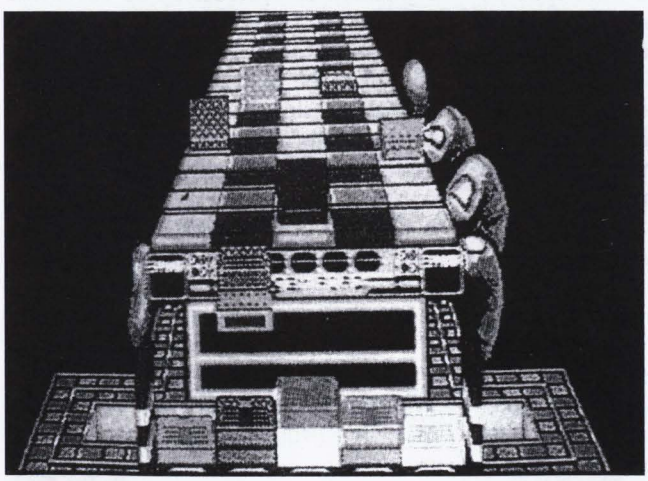
KLAX

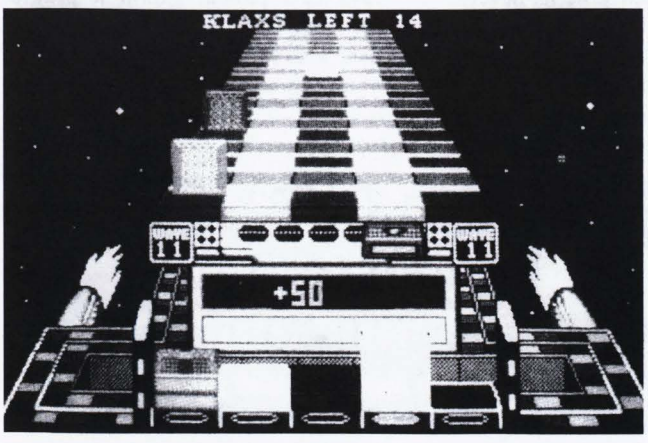
Vzpomínáte si ještě na Tetris? Doufám že ano, neboť Tetris hrál před dvěma roky skoro každý. Bylo jedno, jestli měl rád akční hry nebo letecké simulace. S počítačovou skládačkou si lámali hlavu staří i mladí, zapálení hráči i seriózní programátoři.

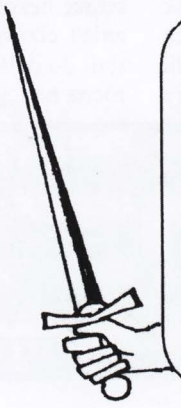
Poté, co psychologie počítačové zábavy (doufám, že již toto odvětví psychologie existuje) zjistila, že se na trhu může mezi simulátory supermoderních strojů, grafickými pohádkovými příběhy a rychlými akčními "střílečkami" prosadit také trochu logiky, roztrhl se s logickými hrami pytel. Mezi ně patří i KLAX. Je to hra, ve které se místo střílení logicky uvažuje a místo louskání tajemných hádanek je potřeba spíše rychlá reakce. To je základ nejen Klaxu, ale také i dalších her, mezi které patří E-Motion (Exalibur 1/90), Pipemania, Coloris nebo Wellris.

Z toho je vidět, že se rodina logických a rychlých her stále rozrůstá a zdokonaluje. Klasická Tetris byla dvojrozměrná a v téhle skládačce šlo především o tvary objektů, které do sebe musely přesně zapadnout. Klax přichází s novým prvkem a tím je barva. V trojrozměrném zobrazení se na vás postupně řítí po pěti drahách cihličky několika barev. Každou barevnou cihlu musíte nejprve zachytit a pak ji odložit na jedno z pěti míst pod hrací deskou. Nemůžete je ale ukládat, jak vás napadne, musíte se řídit určitými stanovenými pravidly. V prvních několika kolech musíte pokládat vždy tři kvádry stejné barvy na sebe. Pokud se vám to podaří, získáte pár bodíků do celkového skóre a všechny tři cihly zmizí. Tím si uvolníte místo pro další příval cihel. Ze začátku je to snadné, cihly se k vám blíží pomalu, vy stačíte postřehnout jejich barvu, zachytit je a správně položit na sebe. Po několika kolech ale nastane to správné utrpení. Stejnobarevné cihly už neskládáte na sebe, ale vedle sebe a do diagonál. Přisunují se k vám ďábelskou rychlostí a vy máte co dělat, abyste je alespoň zachytili. Na třídění už čas nezbývá. A až jich pár nechytíte a ony vám spadnou dolů, končíte.

Svou rychlostí a délkou trvání je Klax předurčen být klasickou hrou "za dvojku" na pouti. Také, že už v Německu má automat Klax každý majitel počítačové herny, která jde s dobou. Nám nezbývá nic jiného než počkat, až Klax mladé kluky z Německa pustí a naši podnikaví "světští" sem zestárlé automaty přivezou. Jen aby se potom už místo dvoukoruny do nich neházela nová mince s Masarykovým portrétem. L.L.G.







Klax

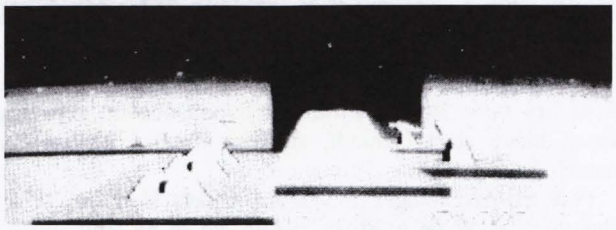
Atari, 1990

Excalibur 2/91 79 %

1 *idea*	**2** *grafika*
hudba **3**	*atmosféra* **2**

Tower Of Babel

To nejtěžší, co vám počítač dokáže v současné době nabídnout je hlavolam v trojrozměrném prostoru. A když ho vytvořil opravdu pan programator, může působit na hrace jako nebezpecna droga!



Tajemství se odkrývá

V dalekých končinách vesmíru nalezla pozemská automatická sonda stopy inteligentního života. Centrální palubní počítač začal pracovat na plný výkon. Našel planetu, která by mohla být kolébkou neznámé civilizace. Navedl loď na oběžnou dráhu okolo planety. Kamery sondy začaly prozkoumávat povrch a počítač obrazovou informaci ohromnou rychlostí třídil. Objevil několik velkých měst. Každé z nich se skládalo z devíti na sobě nezávislých bloků, které dohromady vytvářejí velký labyrint. Počítač planetu nazval Novým Babylonem.

Začíná se připravovat výsadek. Ze skladového prostoru jsou přemístěny do přistávacího modulu tři nevzhledné krabice. Zatímco počítač vyhledává nejlepší místo k přistání, modul se noří do husté atmosféry planety. Uvnitř se k životu probouzejí tři roboti. Pomalu vysunují z titanového těla dva páry lehkých pavoučích nohou. Loď přistála a z útrob vycházejí do města tři kovoví pavouci: Zapper, Pusher a Graber. Ovládání robotů se ujímá palubní počítač.

P. Cook – mistr prostoru

Tímto příběhem začíná hra P. Cooka Tower of Babel - Babylonská věž. P. Cook je autorem mnoha her na osmibitových počítačích, velkou slávu pak sklidil s podobnou vektorovou hrou Tau Ceti i s jejím neméně úspěšným pokračováním Academie. Děj obou her se také odehrává v budoucnosti na vzdálených planetách (jaká to shoda!). Řídíte v nich vojenské kosmické vznášedlo a musíte plnit spoustu obtížných úkolů a vybojovat řadu pozemních bitev. V Academii si dokonce vlastní vozidlo můžete navrhnou v dokonalém editoru (i Tower má v sobě editor dalších měst). Majitelé šestnáctibitů možná znají hru Virus, na které se Cook také spolupodílel.

Cookovy programy mají osobitý styl, takže na první pohled poznáte, s kým máte tu čest. Od roku 1986 používá ve svých programech stále stejný typ fontu (písma) a podobné ovládání programu. Jako jeden z prvních začal používat nabídková okna a kurzorové šipky, prvků tak známých na šestnáctibitových počítačích. V roce 1986 to však uměl na Sinclairu jenom on!

První výlet po městě

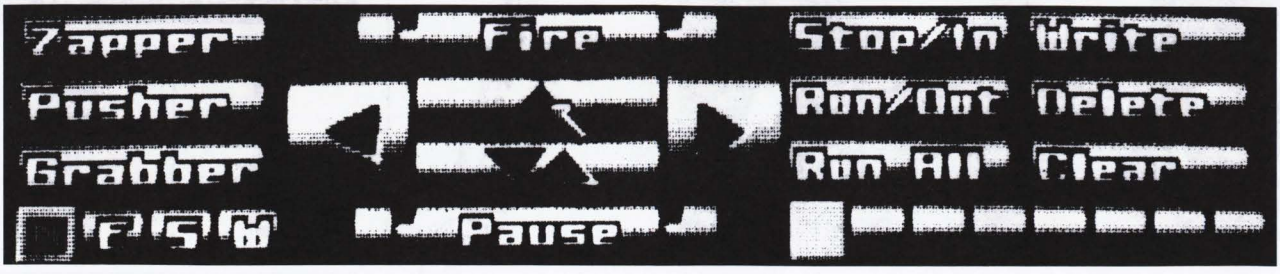
V Tower of Babel ovládáte tři roboty, kteří jsou rozdílní vzhledem i schopnostmi. Celá hra se odehrává v simulovaném trojrozměrném prostoru. Okolí sledujete pohledem pavoučího robota. Hra je rozdělena na několik úrovní - měst. Každé město se dělí ještě na devět částí. V městské čtvrti musíte najít a sebrat několik pokladů (Clondike) nebo zničit cizí roboty a stroje, abyste se dostali do dalšího města. Hra je velice náročná na logické myšlení, každý chybný krok nebo zbrklá střelba znamená neodvratný konec.

Tři roboti si musí v hledání a ničení navzájem pomáhat. Někdy musíte i jednoho z nich obětovat, abyste náročné zadání dokázali splnit. Dlouhonozí pavouci se ovládají pomocí hlavního panelu (dole na stránce). Panel je rozdělen na tři části. Vlevo jsou přepínače robotů a kamer. Uprostřed je manuální ovládání právě zvoleného robota a napravo jsou funkce na programování.

Část vlevo slouží k přepínání robotů mezi sebou. Každým sepnutím tlačítka s jménem se "přenesete" do zvoleného robota. Tak ho aktivujete a můžete ho začít ovládat. Pod jmenovkami jsou čtyři tlačítka N, E, S, W. Jsou to zkratky anglických slov North (sever), East (východ), South (jih) a West (západ). Stisknutím jednoho z nich zapojíte výhled na město z kamery a vidíte město v nadhledu ze zvolené světové strany. Tak získáte ten nejlepší přehled o celkové situaci, o poloze vašich robotů a rozmístění nepřátel.

Robota i kameru přímo ovládáte pomocí šipek uprostřed panelu. Tlačítkem Fire střílíte, klávesou se dvěma šipkami ovládáte i jízdu výtahem z patra do patra.

Pravá část panelu slouží k programování jednotlivých kroků pavouka. Stiskněte Write (zapiš) a nyní můžete robota naprogramovat pomocí šipek. Každá stisknutá šipka se objeví v pravé dolní části panelu jako malá směrová



značka. Robot si pamatuje jen osm kroků, tolik je totiž volných míst pro zápis. Program můžete opravovat pomocí Delete (vymaž), odstraní poslední zadaný příkaz. Clear (vyčisti) smaže vše.

Je jasné, že robot program nevykonává hned, ale až po stisknutí Run (start). Příkazem Stop můžete program zarazit. Můžete si také naprogramovat všechny roboty a běh u všech najednou spustit pomocí Run All (Spusť vše). Kamery samozřejmě nelze programovat, zato však pomocí funkcí In a Out můžete najíždět kamerou blíž k městu, nebo se naopak od něj vzdálit. Někdy se můžete "očkem" přiblížit tak blízko k městu, že dokážete "prorazit" neprůhlednou stěnu a tak se podívat, co za ní na vás číhá. Tohoto "figlu" si návrháři bludišť (všechno přece P. Cook nemůže dělat sám) byli vědomi, proto v některých těžších úrovních kamery vypínají. Pak se místo očekávaného obrazu objeví jen jakési poruchy, zrnění.

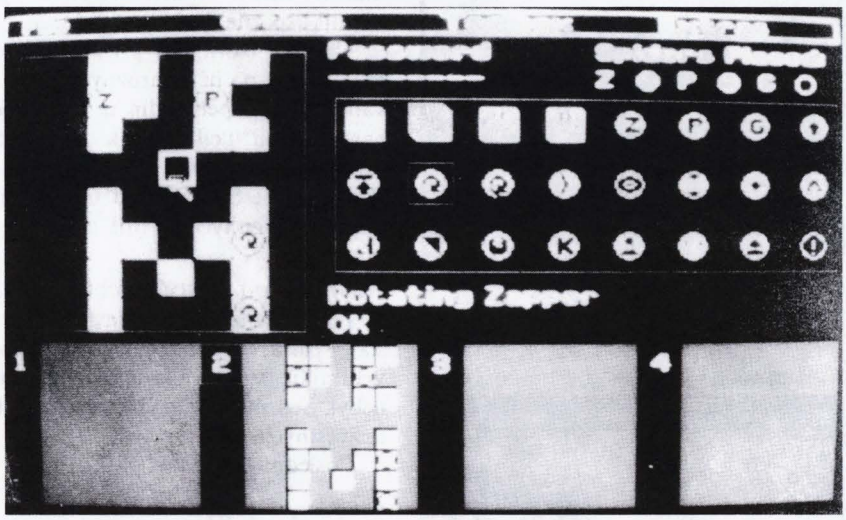
Po stisknutí tlačítka Pause nejen hru zastavíte, ale ještě máte možnost změnit i některé prvky hry. V horní části se objeví výběrové menu, pod kterým se skrývá mnoho dalších funkcí. Můžete si třeba hru trochu ztížit, když si vypnete nějaký důležitý údaj nebo si změnit ovládací panel. Zajímavé volby se skrývají pod tabulkou View, kde lze navolit jiný pohled z robota na nejbližší okolí. Pod Info se dovíte některé informace o městě a o vašem úkolu v městské čtvrti. Pomocí funkce Exit můžete neúspěšnou partii přerušit.

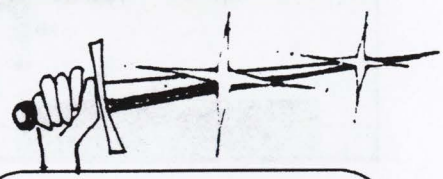
Nejenom zabíjet

Aby Tower of Babel byl tím správným logickým hlavolamem, každý z robotů používá jiného způsobu střelby. Zapper (Ničitel) střílí laserem, tedy tak, jak jsme v jiných hrách zvykli. Laser má ničivé účinky téměř pro všechny ostatní roboty a předměty. Dokonce i pavouka můžete Ničitelem roztřílet. Zapper na sebe upozorňuje blikajícím vrcholkem.

Robot Pusher (Strkač) používá místo střely proud vzduchu. Dokáže tak odtlačit nějaký objekt o jedno políčko od sebe. Jeho střely jsou tedy nedestruktivní, zato robota využijete při uvolňování neprůchodných cest. Jeho hlava má tvar jehlanu.

Posledním z trojice je Graber (Sběrač). Jediné s ním dokážete plnit zadaný úkol - sbírat předměty. Střely ze Sběrače jsou impulzem k dalším funkcím. Například střelbou do zvláštního jehlanu přivoláte výtah, nebo ranou do průsvitného sloupu se teleportujete na jiné místo bludiště. Hlava Sběrače má plochý tvar.





Ⓐ Ⓢ Ⓣ Ⓟ Ⓒ

Hodnocení

Tower of Babel patří mezi logické hry, ve kterých musíme zapojit do práce i prostorovou představivost. Cook umí vytvářet iluzi trojrozměrného prostoru, takže grafika hry vás jistě nezklame. S hudbou je to v Babylonské věži trochu slabší, zvuky jsou úsporné, ale věrné. Ten, kdo nestojí o rychlé logické hry a dává raději přednost simulátorům letadel či aut, najde ve hře příjemné spojení prostoru s logickým uvažováním.

L.L.G.

Tower Of Babel

Microsfile, 1990

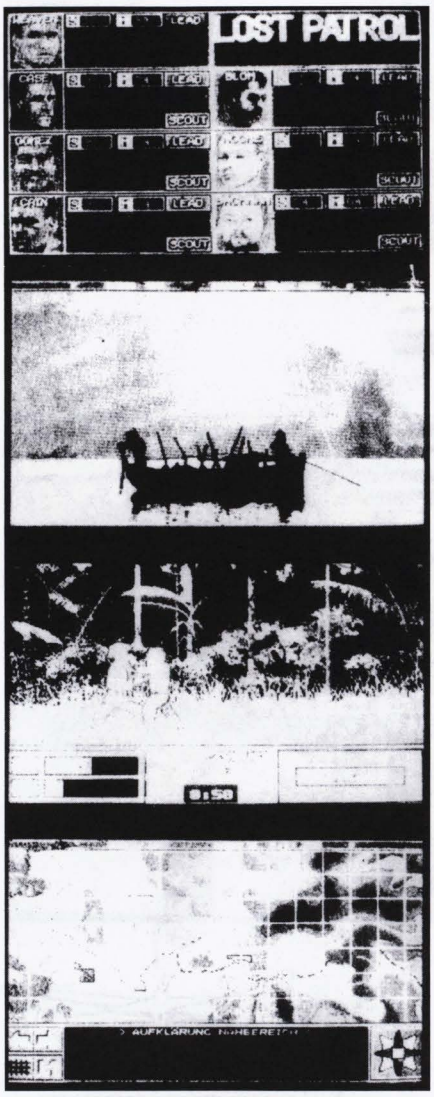
Excalibur 2/91 81 %

1	**2**
idea	*grafika*
hudba	*atmosféra*
3	**1**

SPECIALITY: V některém z příštích čísel se k Tower of Babel vrátíme a přineseme řadu tipů a triků do hry. Vysvětlíme také ovládání editoru měst a vypíšeme soutěž o nejlepší návrh města.

THE LOST PATROL

Dobrodružství americké hlídky ztracené ve vietnamském pralese. Dovedete své muže do bezpečí?



Washington Post (6.června 1965)

Při včerejším přeletu nad oblastí Pche-ce-pe ztratila naše armáda dva vrtulníky. Jeden se vzňal po zásahu raketou země-vzduch. Druhý, patrně s prostřelenou palivovou nádrží, byl nucen přistát v džungli. Po posádce se pátrá.

Viet-cong utrpěl velké ztráty při přestřelce poblíž vesnice ...

Z deníku L.Weavera

...přistání. Vrtulník je nepoužitelný. Vytahali jsme z něj, co jsme mohli. Radiová stanice nefunguje. Střeliva a jídla máme velmi málo. Naštěstí jsem nařídil úsporné dávky potravin.

Chudák Blom, při přistání mu ohořela tvář, je na něho hrozný pohled. Čekali jsme asi pět hodin u vraku, jestli nás nebudou hledat a pak jsem nařídil ostrý pochod směrem na východ do Duhoce, kde by měla být U.S.základna. Čeká nás dlouhých 58 mil, a tak ...

Washington Post (7.června 1965)

Po ztracené četě v oblasti Duhoce se stále pátrá. Byl objeven ohořelý vrak vrtulníku, v jeho okolí však nikdo již nebyl. Sedm amerických vojáků je tedy nezvěstných.

Poslední akce americké ...

Z deníku L.Weavera

První den ve vietnamské džungli je za námi. Zakopali jsme se půl mile před jakousi vesnicí, protože na pochod byla už velká tma. Blom mele z posledního. Málem se utopil, když jsme odpoledne přecházeli řeku. Obávám se, že do rána nevydrží.

Velké starosti mi dělá i Cain, začal se bouřit proti rozkazům. Poslal jsem ho proto napřed jako rozvědčíka. Za chvíli narazil na jednoho vojáka Viet-congu a utkali se spolu v boji muž proti muži. Oba jsme je našli v tratolišti krve, Vietnamec byl mrtvý a Cain zraněný. Vietnamce jsme prohledali, měl u sebe nějaké jídlo.

Je deset hodin, začíná noc, nastává čas Viet-congských ďáblů.

Ráno: Blom stále žije, odpočinek mu asi prospěl, avšak Cain zemřel, asi měl nějaké vnitřní zranění. Všichni jsme jeho ztrátou velmi zdeprimováni. Doufám, že alespoň pár nás dojde do cíle. Přebrodili jsme řeku a v dálce vidíme malou vesnici.

Dešifrovaná zpráva Viet-congu ze dne 8.června (z archivu Pentagonu 15982/65)

...četa amerických imperialistů směrem na...zastavit postup na východ...jedno družstvo naší osvobozenecké armády se přesune do oblast 5D...zadržet za každou cenu...

(řada poruch při příjmu znemožňuje správný výklad zprávy)

Z deníku L.Weavera

Ve vesnici jsme našli tajný úkryt, kde měli domorodci schované střelivo a granáty. Po tvrdém křížovém výslechu jsme z nich dostali jenom nějaké jídlo.

Za vesnicí na nás čekal silný oddíl vietnamských vojáků. Strhla se přestřelka. Nařídil jsem ústup z bojiště. Při ústupu byl ale zabit Gomes a já jsem dostal kulku do paže. Naštěstí je to jen škrábnutí. Pokračujeme dál v cestě s maximální opatrností.

Dopis vojáka U.S.armády, který byl nalezen mrtvý 15 mil severozápadně od základny Duhoce.

Milá Peggy!

Nevím, jestli někdy tenhle dopis dostaneš. Po nouzovém přistání jsme se vydali neznámou džunglí na naši základnu. Náš velitel Weaver byl plný optimismu a povzbuzoval nás po celé ceste. Teď však už nikdo z nás ale nemůže. Jídlo nám včera došlo. Několik mil jsme se prodírali bažinami, zbyli jsme už jenom tři. Absolutně jsme ztratili orientaci, ale věřím, že nás z toho močálu Weaver vyvede.

Líbá tě tvůj Jacob Bachman

Z deníku L.Weavera

Rána na paži se mi pěkně zanítila, dostal jsem do ní nějakou zatracenou infekci z těch prokletých močálů. Neudržím zbraň, natož pero. Zápis píše Moore, kterému to diktuji. Na živu zůstal už

jenom on a já. Do Duhoce nám zbývá už jen pár mil. Málem nás dostal nějaký vietnamský sniper, ale Moore umí střílet přesně, a tak ho zneškodnil. Rozhodl jsem se tady na celý den zakopat, snad nabereme nějaké síly na cestu. Chce se mi tak spát..

Washington Post (12.června 1965)

Po šesti dnech se z vietnamského pralesa vynořila ztracená četa. Ze sedmi mužů do základny v Duhoce došli jen dva. Americká armáda přišla tedy o dalších pět vojáků. Čest jejich památce.

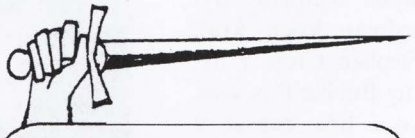
Válka ve Vietnamu pokračuje v ...

Celkové hodnocení hry Lost Patrol - LLG

Hra patří mezi dokonalé strategické hry. Naprosto válku neidealizuje, ale staví vás před tvrdou realitu. Ve hře je několik akčních meziher: Boj beze zbraně (podobný hrám typu karate), přestřelka s Vietnamci. Nejpodařenější je ale zneškodňování ostřelovačů - sniperů, kdy pomocí optického zvětšení v zaměřovači hledáte nepřítele ukrytého v jakési vesnici.

A ST

Ve hře je mnoho výtvarně dokonalých statických i animovaných obrázků, ale největší "chuťovkou" jsou animace v reálném čase - zdigitalizované dokumentární filmy amerických vojáků ve Vietnamu. Určitě si hru zahraje každý, kd o má rád strategické hry a maskáče U.S.Army.



The Lost Patrol
Ocean, 1989

Excalibur 2/91	78 %
2 idea	2 grafika
2 hudba	2 atmosféra

BATTLE SHIPS

PRO VŠECHNY

Je snad mezi čtenáři Excaliburu někdo, kdo alespoň jednou neseděl se čtverečkovaným papírem a nelámal si hlavu tím, kde asi může mít protihráč ukryty svoje lodě? Kdo nikdy nešeptal svému sousedovi v lavici koordináty cílů střel? Ten, kdo alespoň jednou řekl "zásah" nebo "potopeno", ten si jistě rád vzpomene na oblíbenou hru školních časů - na "Námořní bitvu".

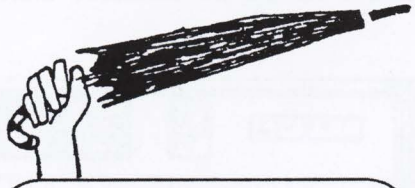
Všem pamětníkům připravila firma Elite počítačovou verzi války na čtverečkách a nazvala ji Battle Ships.

Nejprve si rozmyslete, chcete-li hrát sami proti počítači, nebo proti kamarádovi. Vždycky začínáte jako na papíře - "sázíte" pět různých lodí do čtvercové mřížky 20x20 polí. Každou lodí můžete libovolně pootáčet, dokud nejste s jejím umístěním spokojeni. Hrací plocha je natolik rozsáhlá, že se na ní pět lodí těžko hledá. Proto autoři k docílení většího spadu hry zařadili možnost palby salvou ze všech kanonů celé flotily najednou. Naráz tak lze na protihráče vypálit i dvacet střel. Po navolených koordinátech střelby se na obrazovce objeví pohled lodě a seznámí vás s úspěšností zásahů. Počet výstřelů je dán počtem lodí a silou loďstva. Po dohrané bitvě přejede přes obrazovku vítězná flotila a hra může začít nanovo.

Battle Ships není rozhodně z her, bez kterých bych nemohl žít, ale občas si ji přeci zahraji. Starý a dobrý čtverečkovaný papír však počítačem jen tak snadno nenahradíš. V klasické Námořní bitvě je s minimálními prostředky dosaženo maximálního napětí. Pouhé převedení na počítač nás však nedokáže plně uspokojit. Od počítačové hry vyžadujeme prostě víc. Battle Ships totiž nebudeme hrát pod lavicí, ale na technickém zázraku konce dvacátého století. O grafickém a zvukovém zpracování této hry ani nemá smysl hovořit.

Doufám, že až si zase na ni někdo vzpomene, najde ten správný vtip a klasická hra dopadne lépe než u firmy Elite. Mohl by tak docela klidně vzniknout další přírůstek do rodiny rychlých a logických her.

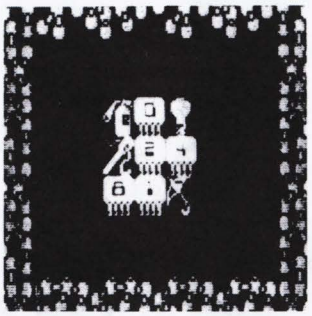
-mCh-

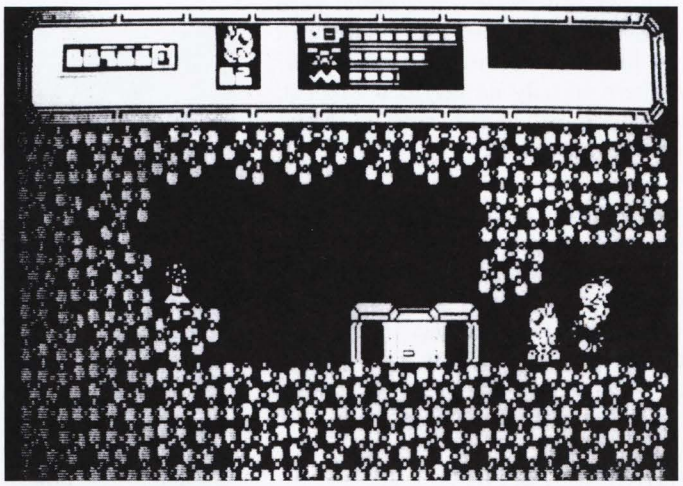


Battle Ships
Elite, 1986

Excalibur 2/91	13 %
4 idea	5 grafika
5 hudba	4 atmosféra

STARQUAKE

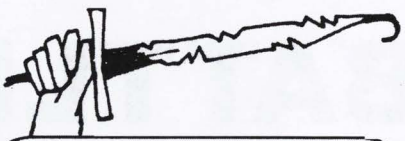




Milovníkům počítačových her zní úvod hry Starquake tak, jako dětem jejich oblíbené: Byl jednou jeden král. Stephen Crow z firmy Bubble Bus však svou hru napsal v roce 1987, a tak nám její začátek ani moc pohádkový nepřipadá. I když...

Někdy kolem roku 2100 odstartovala ze Země raketa s úkolem vyhledávat jiné planetární soustavy. Při přistávání na neznámé planetě X však pilot Blob udělal osudnou chybu a kosmickou loď rozbil. K dovršení všeho zlého se přitom rozlomil atomový reaktor na devět částí a ty se rozletěly po celé planetě. Nezbývá než všechny součástky sesbírat a soustředit je na místo, odkud je celá smůlovatá výprava řízena. Lehce se řekne, hůře vykoná. Blob má na skafandru jenom jednu kapsu a do té se vejdou pouze čtyři předměty. Skafandr jej také moc nechrání před potvůrkami, které mají na planetě X svůj domov. Každá nechtěná srážka s domorodcem stojí Bloba spoustu energie a někdy, bohužel, znamená i jistou smrt. Ještě, že se po havárii rozletěly z rakety také záchranné balíčky s potravou a energií. V některých jsou i náboje a občas dokonce další "život".

Putování po planetě není žádná procházka růžovým sadem. Kromě životu nebezpečných potvor narazíme každou chvilku na uzamčené dveře, jejichž zámek může otevřít pouze sbírka magnetických karet s odpovídajícími čísly. Nahradit ji může jenom univerzální karta, označena písmenem A. Dále jsou tu dveře s obyčejným zámkem nebo s petlicí a kromě dveří tu občas objevíme i tajné průchody mezi skalami. Protože jsme ve dvaadvacátém (nebo už snad ve třiadvacátém?) století, nemusíme všude chodit pěšky. K pohybu nám poslouží vznášedla, se kterými však neprojdeme zadními dvermi. Bez vznášedla nás vzhůru také dostane "stoupací pěna". Její zásoba není neomezená, okamžitý stav je trvale sledován uprostřed horního panelu spolu se zásobou energie a střeliva. Nejrychleji se po rozsáhlé planetě můžeme přemísťovat pomocí telepřenosu. Stačí jenom vstoupit do teleportační stanice, zvolit správné heslo a už jsme na úplně jiné straně planety X. Ve hře, napsané pro Spectrum (Didaktik), je řídící centrum kousek od teleportu nazvaného QUAKE. Seznam hesel do teleportačních stanic pro osmibitové počítače najdete na konci tohoto čísla v rubrice Tipy a Triky. Blobovy příhody na planetě X ve hře Starquake jsou nyní zpracovány i pro šestnáctibity, tak co ještě dodat? Snad až v této dobré hře, hudebně i výtvarně zpracované na dobré úrovni, narazíte na podivnou pyramidku, neutíkejte! Je to zařízení na výměnu potřebných věcí a spouští se univerzální magnetickou A-kartou. -joris-

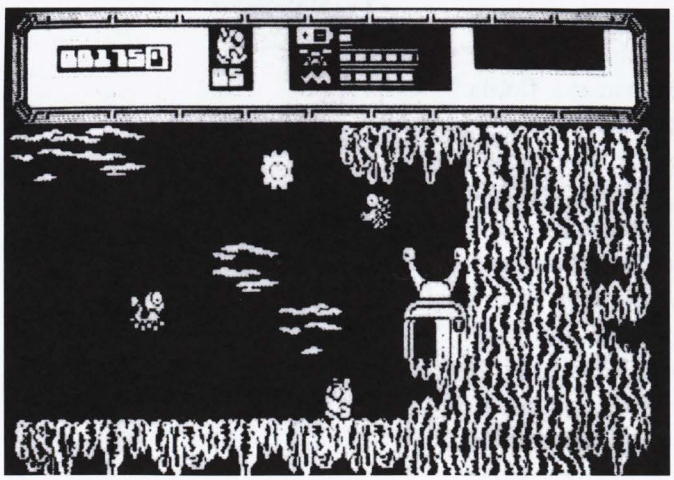


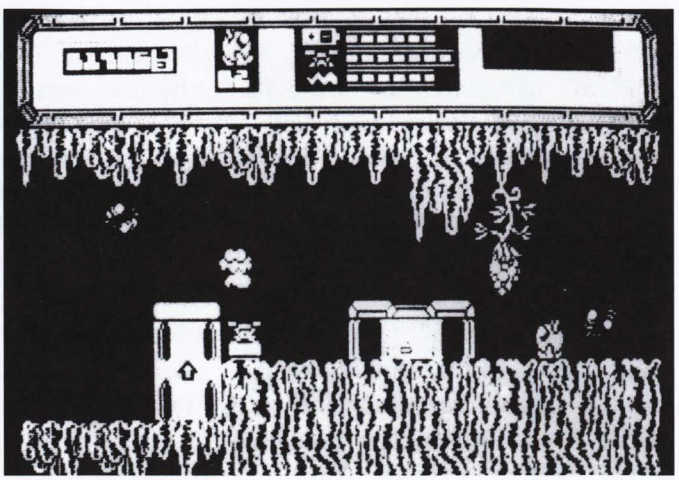
Starquake
Bubble Bus, 1987

PC 64 ZX

Excalibur 2/91 **59 %**

2 *idea*	**3** *grafika*
hudba	*atmosféra*
3	**2**





XENON II

THE MEGABLAST

Klapy Klap

Chcete si konečně koupit nový nebo dokonalejší joystick a nevíte jak se zbavit starého? Zkuste si s plným nasazením zahrát Xenon II - The Megablast, to vám snad tu vaši starou páku dokáže dodělat!

Xenon Megablast je klasický typ dvojrozměrné vesmírné střílečky. Na rozdíl od jiných, nedohratelných "arcade" her se tahleta ale proletět dá i bez podvodu a tréninku. Netvrdím, že je to snadné, dá to sakra práci, ale s trochou dovednosti, štěstí a někdy i zuřivosti se Xenon II dohrát da.

Bojuj !

..3..2..1..0.. - Get Ready! Jak to již ostřílení hráči dělají, podle povelu "Připravit!" jsem roztáhl nohy, abych se stabilizoval na židli, pořádně jsem přisál joystick na hladkou podložku, podíval jsem se na fotografii rozzuřeného Schwarzenegera a bojovně naladěn jsem stiskl Fire.

Hned mi bylo jasné, do čeho mě to posadili! S takovýmhle krámem se moc daleko nedostanu. Ale to už na mě začínají útočit první nepřátelé a vypadají velmi nebezpečně. Zapínám automatickou střelbu a několik mých dobře mířených zásahů posílá mé protivníky na exkurzi k Satanovi. Stejně tak dopadá i několik dalších nepřátelských letek. Někteří jedinci si ani nestačili udělat celkovou představu o situaci. Protože se teď právě na obrazovce nic neděje, prohlížím si okolí mé letící raketky. Vesmír, který mne obklopuje, překvapuje rozmanitostí, pestrostí a dobrými barvami. Rádio v kabině mi k tomu hraje povzbudivou melodii, ani mi nevadí, že se stále opakuje. Xenon - The Megablast se mi skutečně začíná líbit!

Zanedlouho jsem na vesmírném bojišti dostatečně zorientován: Okraje obrazu mi neničí loď, po rozstřílených protivnících zůstávají peníze (jistě se budou později hodit) a občas přilétnou zvláštní koule. Také ty je dobré sbírat, jsou v nich další zbraně, které se okamžitě zabudují do mé lodě a hned je v kosmu veseleji.

Když už jsem měl naspořeno trochu peněz, prošel jsem asi černou dírou a dolétl jsem k nejbližšímu obchodu. Místní fešák vypnul spacefon a galatně se mne zeptal, nemám-li nějaké zbraně na prodej. Nemohl jsem mu nic nabídnout a on mi proto předvedl výzbroj, kterou měl právě na skladě. Nic moc tam ale neměl, a tak jsem se vrátil na bojiště...

Dobrá rada nad silný laser

Hra pokračuje dál, program si stále udržuje svou vysokou kvalitu. Hráč se postupně vživa do role vesmírného pilota bojové lodi. Také v obchodech je nabídka zbraní lepší a lepší. Xenon se rozjede na plné obrátky a vy nebudete vědět co dřív. Nezištně nabízím své zkušenosti:

1/ V obchodech si vždy kupujte obchodníkovy rady. Nechcete-li mít zbytečné problémy, tak se podle nich řiďte.

2/ Peníze musíte utratit hned v prvním obchodě, na který narazíte! Ve hře se nedá spořit. Při odletu o zbytek peněz přijdete.

3/ Co nejdříve si kupte dvojité přední střely a silné postranní lasery.

4/ Nemůžete mít zároveň boční i zadní střely. Koupíte-li jedny, přijdete o druhé.

5/ Doleva, doprava, doleva!

6/ Ničte nepřátele se zapnutým autofire. Není nad dobrý joystick!

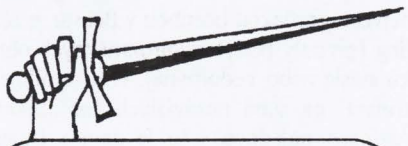
7/ Nezapomínejte, že i ze stran se na vás útočí. Buďte ostražití!

8/ Ti, co v intezivním světle špatně vidí, můžou si v páté zóně koupit sluneční brýle.

Konec čtvrté a poslední pátá zóna jsou již opravdu velmi náročné. S trochou trpělivosti a dobré výzbroje se ale dá proletět vše. Ke konci hry je váš koráb tak mohutně vyzbrojen, že se po každém výstřelu ocitne celá obrazovka v jednom ohni. A konec Xenona II Megablasta? Nechte se překvapit, rozhodně to stojí za to!

Srovnám-li toto druhé pokračování s Xenonem I, mohu prohlásit, že druhý díl je lepší. A to jak po zvukové, tak po výtvarné stránce. Nejbližší okolí i pozadí vesmíru se nezávisle na sobě pohybuje shora dolů. Tak vzniká optický dojem, že váš koráb letí kosmem stále dál. Tento způsob animace je běžný, takže se rozhodně nedá mluvit o nějakém mimořádném nápadu. I úvod Xenona II mě trochu udivil. Dva obyčejné černobílé obrázky - značka firmy uvádějící hru (Bitmap Brothers) a značka autorů hudby (Bomb the Bass) - to je na můj vkus trochu málo. Hudba, která tento úvod doprovází je sice slušná, ale přesto si myslím, že si programátoři mohli s tímto předkrmem dát trochu více práce. Velmi skromné je i výběrové menu, asi už na něj také nezbyl čas. Po takovém slabém začátku neočekává člověk, který vidí hru poprvé, nic extra, ale Xenon II the Megablast je jinak vynikající klasická bojová hra. V současné době ji považuji za nejlepší v její kategorii "arcade" her! Průběh bitvy je efektně zpracován a během hry se grafika stále mění. Zaujme vás svou různorodostí a nápady, rozhodně se při hře nenudíte. Jestliže dosud Xenona II nemáte ve své sbírce, rychle si ho sežeňte - nebudete litovat. ANDREW

A ST



Xenon II - The Megablast

Palace Soflware, 1986

Excalibur 2/91 **77 %**

4 *idea*	**2** *grafika*
hudba **1**	*atmosféra* **1**

SPECIALITY: Od svého bojového kamaráda Červa jsme se dozvěděl, že koule s výzbrojí do vesmíru vypouští jistý dobrodinec Slavík, jestli tomu tak je, musím ho vyhledat a podčkovat mu.

SHADOW OF

Shadow Of The Beast
Psygnosis, 1989
Excalibur 2/91 83 %

4 *idea*	1 *grafika*
hudba 1	*atmosféra* 2

Zmapoval ANDREW

A ST

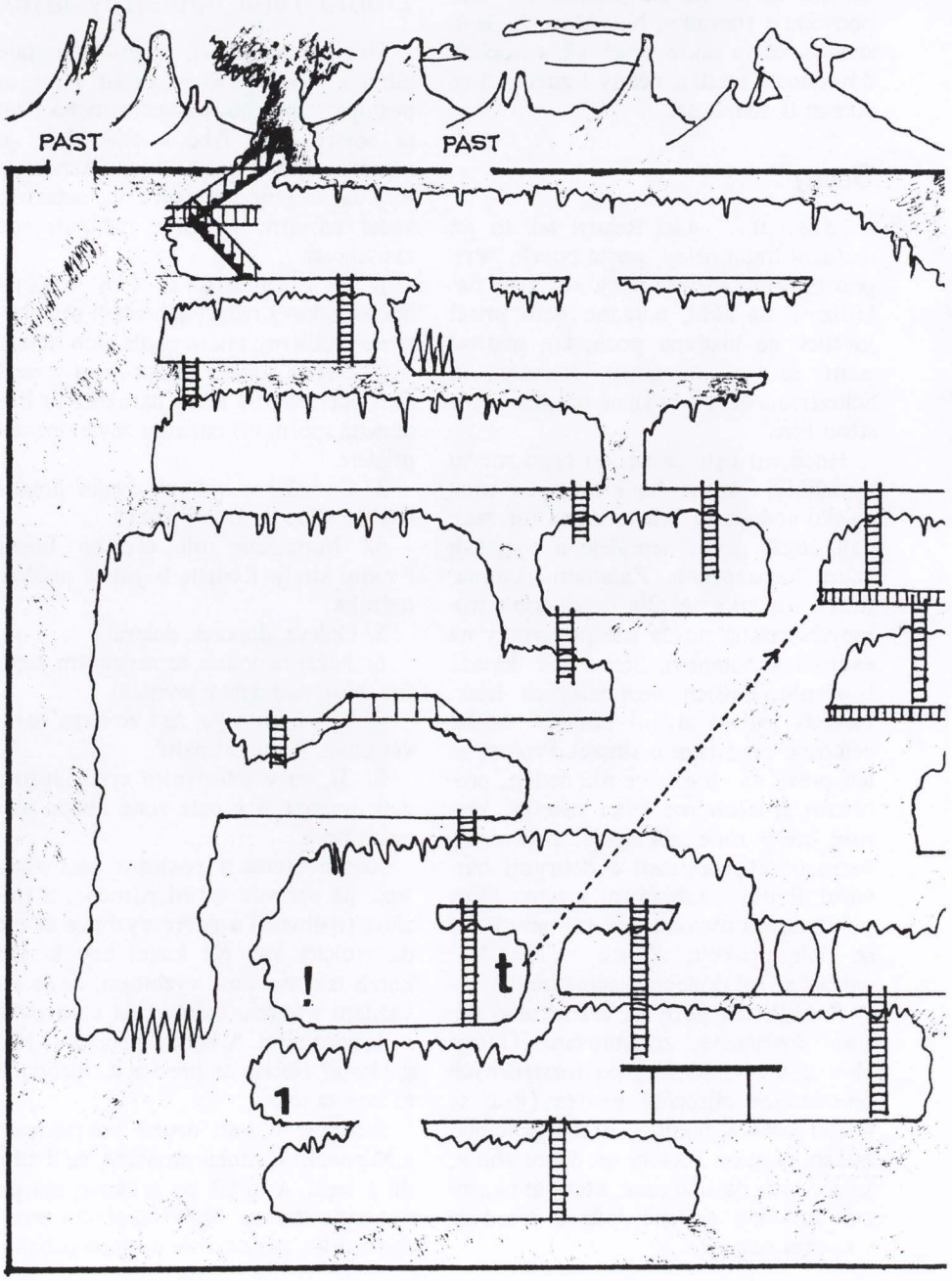
Tum Dum, Tum Dum, temně duní tamtamy zemí fantazie. Slyšeli jste už tu novinu? Jakýsi odvážlivec se postil do boje s bestii Malethotem! Vypravil se do ďáblovi země plné nebezpečí a hrůz, aby Malethota zničil. Vážně? Nevěřím, že by se tam někdo odvážil. Doopravdy, říkal mi to kamarád ze sousedního kmene... Takové a podobné rozhovory jste mohli slyšet, když firma Psygnosis vypustila do světa Shadow of the Beast - Stín bestie.

Beast vyhrál několik soutěží o hru roku 89 různých kategoriích : V grafickém zpracování, v nejplynulejší animaci atd. Výhry v anketách dávají tušit, že máme před sebou něco mimořádného. Shadow of the Beast se Psygnosis po grafické stránce doopravdy povedl. S námětem hry už je to ale horší. Figurka jakési příšery s rohy prochází dvourozměrným světem a ničí vše, co se jí postaví do cesty. Anglický softwarový kritik L. Scofford se nad ubohostí námětu rozčiloval a nesouhlasil s tím, že hra byla tolik obdivována na oficiálních soutěžích. Já osobně si myslím, že idea je zcela nesmyslná. Uvažte sami - chvíli běžíte v bludišti pod starým stromem, pak po louce, pak ve hradě, z něj vyletíte antigravitačním tunelem (!) a nakonec běžíte přes hřbitov. To se mi zdá hodně přitažené za vlasy. Abych však nerýpal, rád bych vyslovil obdiv autorově fantazii. Beast obsahuje zajímavé fantasy prvky, velmi zvláštní je třeba poslední obrázek úvodního dema. Je výborný, bohužel nevím, co má znamenat. Ve hře samotné se to jen hemží různými příšerkami - od různých červů přes ptáky, ruce lezoucí ze země, skákající lidské údy až po obludná monstra, která navrhoval člověk jistě morbidní. Výborné jsou také nadbytečné programátorské "srandičky", které třeba najdete v bludišti pod stromem; lebka a ještě pracující pazoura dávno mrtvé obludy. Ovšem nejvetsi grafickou bombou v Beastu je scrolling (plynulý pohyb dvojrozměrných obrázků svisle nebo vodorovně). Hra scrolluje ve trinacti na sobě nezávislých (paralaxnich) rovinách najednou - to je docela frajeský kousek. Pozadí hry tak netvoří žádný statický obrázek, ale spousta mraků, mráčků, mračičků a mračeniniček, které se vznáší na obloze a mezi tim jeste pluje vzducholoď.

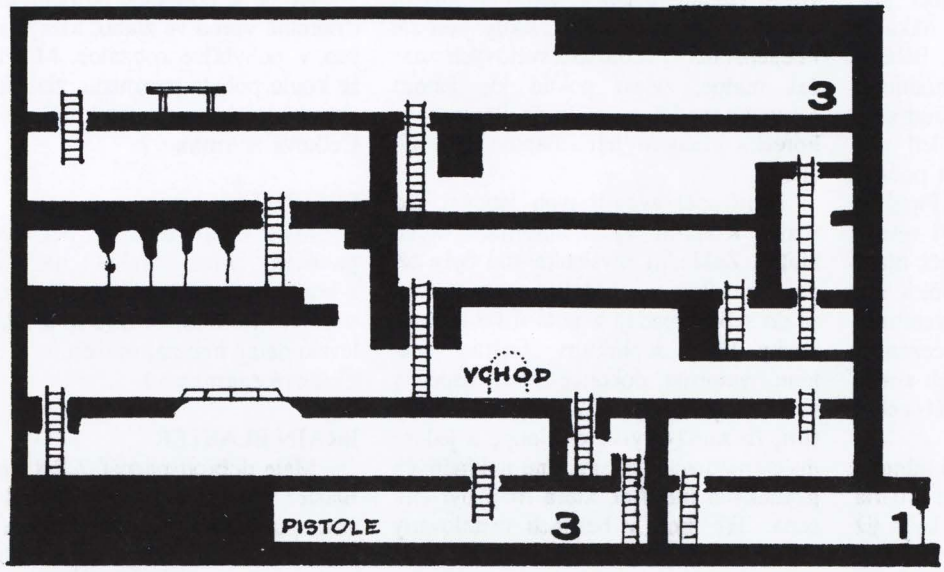
Ve hře je spousta hudebních skladeb a motivů. Škoda jen, že skladba v samotné hře se stale dokolečka opakuje. Když jsem Bestii hrál poprvé, za chvili jsem si uvědomil, ze si motiv podvědomě notuji. Přiznám se vám, že mě to znervózňovalo.

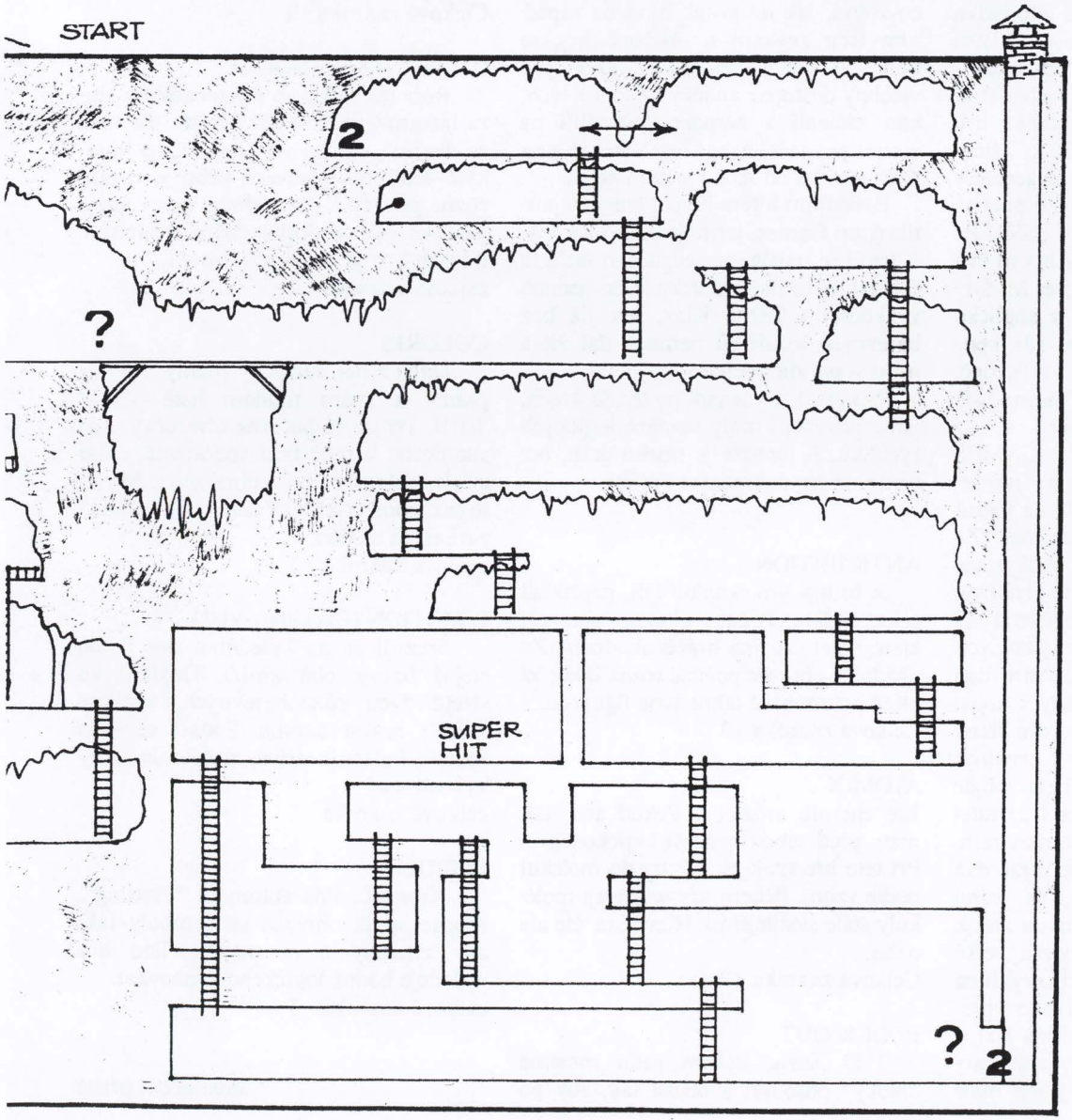
Pár slov k obtížnosti. Rád bych poznal člověka, ktery hru dohrál bez treninku, případne mi to nemožné. Nebezpeči na vás čeká na každém kroku a dvanáct životů vam nevystaci ani na pět minut.

Pokračování hry - Shadow of the Beast II z října minulého roku - je rozhodně po všech stránkách lepší, až na jednu výjimku. Tu vám však prozradím v některém dalším čísle Excaliburu. ANDREW.



THE BEAST





Od začátku se vydejte doleva a vejděte do dutého stromu. V podzemí jděte doprava, po žebříku dolů, doleva, dolů, doprava, dolů, dolů, doleva, po žebříku dolů, doprava, dolů, doprava, po žebříku dolů, doleva a skočit pro klíč 1. Doprava, po posledním žebříku nahoru, doleva, nahoru, doleva, po žebříku dolů, doleva a potvoře zničit kuličku, s kterou si hází. Potom doprava, až do teleportu (t), teleportace, nahoru, doprava a zničit příšeru. Pozor, je velmi nebezpečná, každý dotyk znamená smrt. Doprava, po prvním žebříku nahoru, až nakonec doleva, přehodit páku, doprava, nahoru, doleva, vzít klíč č.2, doprava, dolů, dolů, doprava, nahoru, doprava, dolů, doleva, dolů, doprava, spadnout, doprava, dolů, dolů, doleva, dolů, doleva, spadnout, doleva, nahoru, doleva, dolů, doleva, nahoru, doprava, sebrat lahvičku se Super Hitem, doleva, až úplně dolů, nejvíce doprava a zničit příšeru. Otevřít klíčem dveře a studní vylézt nahoru. Po pláni doprava až dojdete ke hradu. Jděte doprava až za dveře a seberte ze stěny louč. Nyní vstupte do dveří. Doleva, nahoru, doprava, dolů, doprava, až úplně nahoru, na konec doleva, nahoru, doprava, sebrat montážní klíč (3), až nakonec doleva, dolů, doprava, dolů, doprava, dolů, doprava, spadnout, doleva, dolů, doprava, dolů, doleva a sebrat pistoli. Jděte doprava a u stroje použijte montážní klíč. Nahoru, doleva, nahoru, doprava, dolů, doleva, dolů, doprava, zničit nestvůru, doprava a otevřít dveře, sebrat jetpack. Proleťte vesmírem a na konci zničte příšeru. Otevřít dveře. Na hřibově stále doprava až k ohromné přisere. Zneškodnit a je vyhrano.

LOGICKÉ "RYCHLÍKY" !

Nová horečka zachvátila herny! Infekce se šíří disketami a moduly TV her. Každému, kdo jednou držel joystick v ruce, hrozí nevyléčitelná nákaza: Rychlé a logické hry jsou tu! Během malé chvilky se dokázat rozhodnout, učinit krok, na kterém závisí osud celé partie - to je trend devadesátých let!

Před třemi lety byl ještě svět počítačových her docela v pořádku. Pípali a vybuchovali smyšlení počítačoví vetřelci, připravení k tomu, aby hráči ničili tisíce jejich elektronických životů. V nepočitatelných hrách typu "adventure" bylo zachráněno mnoho princezen a pobito nemálo draků. Na herních simulacích letadel jste mohli obletět celou zeměkouli za pár hodin.

Do tohoto uspořádaného a klidného softwarového ráje však vtrhla firma MIRRORSOFT s hrami, které byly již na první pohled "jedničky". Byly to hry jednoho typu. Malé padající barevné obrazce musíte rychle zasadit do sebe tak, aby vznikla úplná řádka. Tato řádka pak zmizí, aby uvolnila místo dalším obrazcům. A to je všechno, žádná ztřeštěná grafika, ničivý princip, žádná strategie války. Špičková logická hra TETRIS má svůj původ v SSSR. Třicetipětiletý Alexej Pašitnov a dvacetiletý Vadim Gerasimov přetvořili pro počítač stolní hru velmi rozšířenou v SSSR. Po některých potřebných změnách z ní konečně vyšel Tetris. Oklikou přes Maďarsko hra konečně "přistála" u anglické firmy Mirrorsoft, která provádí konverze počítačových programů v Evropě, Anglii i Americe. Alexej a Vadim jistě od té doby nemohli klidně spát.

Americká firma ATARI GAMES (která nemá nic společného s Tramielovým Atari Computer) přišla na nápad rozšířit hru jako Arcade-automat. Za krátký čas se začaly vyskytovat v hernách automaty hry Tetris. Hra byla naproti tomu ještě dříve rozšířena na osobních počítačích. Kdo by si takovou hru chtěl koupit? Sami hráči vám dají jednoznačnou odpověď : každý si musí takovou hru koupit! Neboť při hře Tetris nepotřebujete hodiny ani dny k prvnímu hernímu úspěchu. Na princip přijde každý velice rychle. Dokonce i uživatel začátečník se nakazí Tetris-virem. Modifikace hry, kdy mohou hrát dva hráči, (s jedním obrazcem, na jednu hromadu) nebyly velkou zárukou zisků. Instalace automatů byla nejprve velké riziko. Přijmou "akční" hráči, zvyklí na bleskové reakce bez hlubšího přemýšlení tyto automaty? Přijali - a jak!

Ve velkých hernách byly automaty nepřetržitě obléhány, neboť jejich malé množství nemohlo odolat útoku hráčů Tetris. V zápětí se v hernách začaly objevovat různé varianty Tetris s jinými jmény a lehce upravené. Někdy jsou ale i nejlepší herní automaty světových značek nudné, zvlášť pokud jde jenom o levné napodobeniny Tetris. Přesto byla horečka jménem Tetris naplno rozdmýchána.

Nyní opět vycítili svou Japonci. Od firmy Konami vyšel automat "Block Hole". Základní myšlenka zde byla zachována. Barevné padající obrazce, které do sebe zapadají a poté mizí z obrazovky. Díky doplňkům "Extras" měl tento automat dokonce větší úspěchy nežli starý Tetris. Další firmy se bránily tím, že začaly vytvářet hloupé a jednoduše srozumitelné hry plné nákladných grafických monster, která mají být zničena. Tak jsou v hernách instalovány "mírné" hry, jako například PANG, kde musíte rozstřelovat velkou vzduchovou bublinu tak dlouho, dokud z ní ještě něco zbývá. Jak už to tak bývá na západním trhu zvykem u oblíbené hry, se brzy vytvoří počítačová verze pro všechny dostupné značky. Mnozí z těch, kdo začínali v hernách, přesídlili na osobní počítače, neboť hry v herně a na počítačích se od sebe v ničem neliší.

Posledním hitem heren, který vypustila Atari Games, je hra jménem KLAX. V této hře musíte za neustálého rachotu skládat barevné kvádříky. Kdo jednou vyzkoušel v herně Klax, ten již bez barevných kvádříků nemůže dál žít a musí si pořídit počítač.

Pro vás, kteří se pídí po těchto hrách, jsme připravili malý seznam logických rychlíků. A protože je trochu delší, budeme v něm pokračovat i příště.

ANTICIPATION

Je to hra pro skupinu lidí, například celou rodinu. Počítač ukazuje obrazce, které musí skupina hráčů uhodnout. Za uhádnuté obrazce počítač rozdá body, za které potom hráč táhne svou figurkou.
Celková známka - 3

ATOMIX

Jste chemik amatér ? Pokud ano, tak máte před sebou nejlepší logickou hru. Při této hře spojujete atomy do molekul podle vzoru. Během hry se stávají molekuly stále složitějšími. Hlavně tu jde ale o čas.
Celková známka - 2

BLOCK OUT

3 D Tetris. Během pádu musíme "bloky" posouvat a otáčet tak, aby po dopadu na dno šachty utvořily uzavřenou plochu, která potom zmizí.
Celková známka - 3

BLODIA

Koule se pohybuje pomalu, ale nezadržitelně vpřed ve žlabu, který je vytvořen v pohyblivé mozaice. Mezitím, co se koule pohybuje, musíte žlábek rychle stavět a uvolňovat cestu kouli.
Celková známka - 2

BOMBUZAL

Mistr odstřelovač na počítači. Malý panáček musí skákat na ostrůvky s bombami, které by jinak vyletěly do povětří. Mnoho rozšíření a obtížných levelů dělají hru zajímavou.
Celková známka - 1

BRAIN BLASTER

Máte dobrou paměť ? Při hře Brain Blaster musíte napodobit vzorek, který vám počítač na začátku hry na malou chvíli ukázal. Pro dva, nebo tři hráče je tato hra zajímavější, musíte totiž být rychlejší než druzí.
Celková známka - 1

CHIPS CHALLENGE

Robotek běhá po místnostech a sbírá integrované obvody. Ty jsou ale také za dveřmi, ohnivými stěnami, na kluzkých ledových plochách nebo je chrání různé příšery. Klíče a umrtvovací spreje jsou ve hře v dostatečném množství. Rozsah hry je okolo 100 úrovní.
celková známka - 2

COLORIS

Další z her, které by mohly mít napsáno ve svém rodném listě původ: Tetris. Tři stejně barevné čtverečky musíte dostat k sobě buď vodorovně, nebo svisle, potom zmizí z obrazovky. Mimo to se mohou čtverečky také svojí "vahou" zarazit až na dno.
celková známka - 3

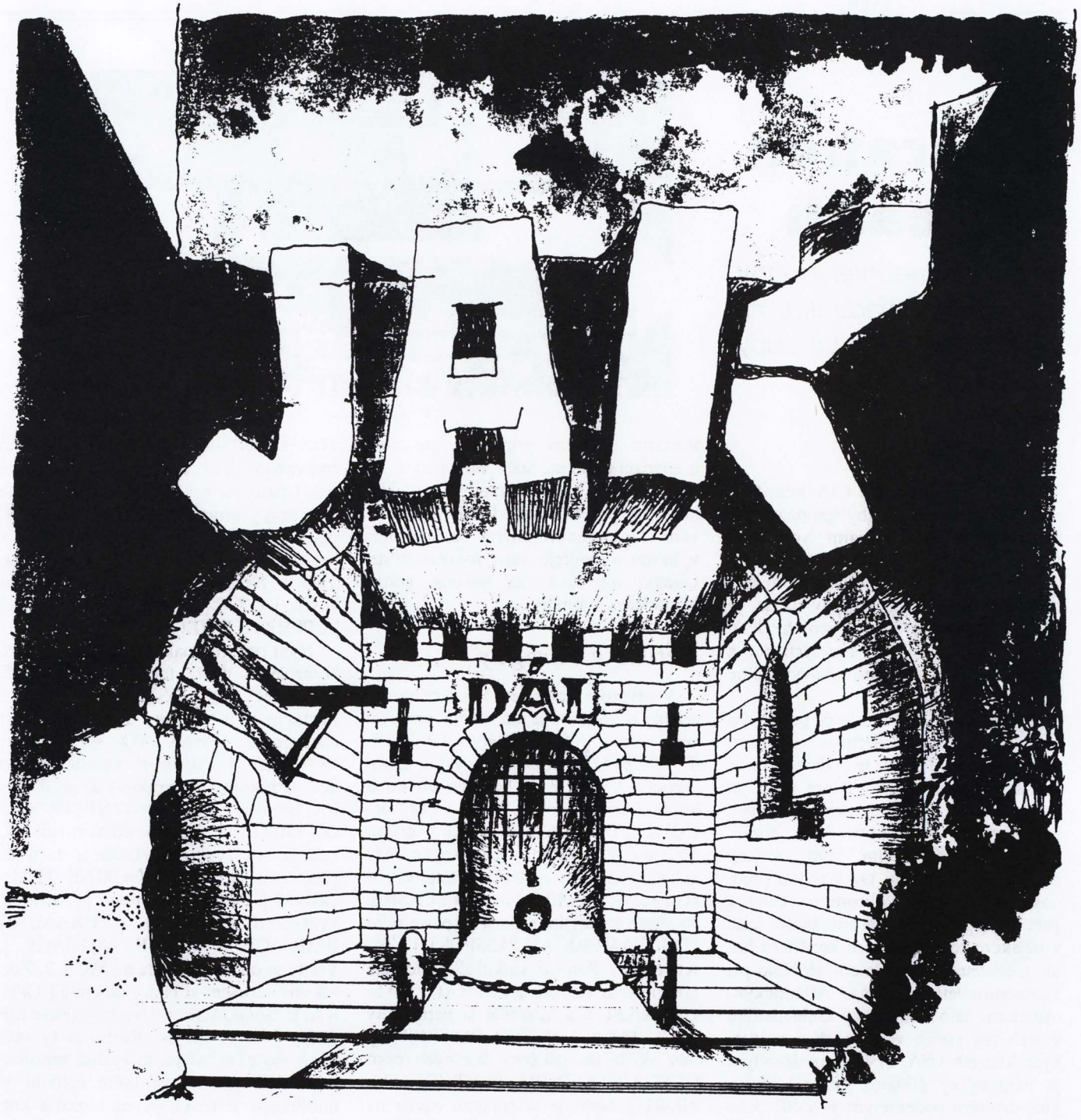
E-MOTION (Excalibur-91/1)

Srazí-li se na kulečníku dvě koule stejné barvy, obě zmizí. Dojde-li ke střetu dvou různobarevných, vznikne další s novou barvou. Podaří se vám vyčistit kulečník dříve, než koule samy vybuchnou?
celková známka - 2

FLIPULL

Napodobenina automatu "Plotting". Musíte spojit obrazce se symboly tak, aby zmizely z obrazovky. Tato hra vyžaduje hodně logického uvažování.
celková známka - 3

dokončení příště



Jak dál?

Plánky, návody, tipy a triky

Operation Stealth

Kdo by nechtěl dohrát tak složitou hádanku, na které by si vylámal zuby i James Bond ?

Vstupní data

Hrdinou hry je agent CIA John Glames. Má za sebou dlouhý špionážní výcvik. Absolvoval speciální vojenskou instruktáž, dokáže tedy používat nejrůznější palné zbraně. Umí používat bojová umění Dálného východu, vyzná se ve všech elektronických zařízeních. Jeho koníčkem jsou závody rychlých aut a krásné ženy. Je to prostě takový počítačový James Bond.

Agent John Glames má pátrat po zmizelém supermoderním bojovém letounu Steath. Letoun byl odcizen zároveň s dvěma raketami, které mají jaderné hlavice. Každá z nich je schopna zničit město o velikosti New Yorku. Letadlo je "neviditelné" pro všechny radiolokační systémy. Díky těmto přednostem má letadlo ohromnou cenu a jistě se Spojeným státům bude ještě v nějakém tom světovém konfliktu hodit. Celé letadlo i s pilotem zmizelo při zkušebním letu kdesi nad Atlantickým oceánem. Tato událost vyvolala paniku v těch nejvyšších vojenských a politických kruzích USA. Prvním podezřelým je paraguyský diktátor, generál Manigua, druhým podezřelým je SSSR. Jeho představitelé však tvrdí, že s tímto incidentem nemají nic společného. Pravděpodobně byl letoun unesen někam do Santa Paraguy. Do oblasti byl vyslán již jeden agent CIA. Ten nutně potřebuje posilu. Je jen jeden člověk, který připadá v úvahu - John Glames. Ano, vy!

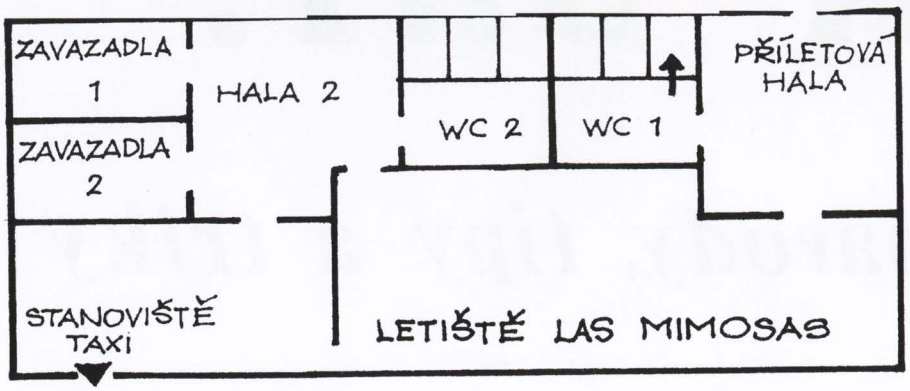
Celá operace začíná u vašeho nadřízeného v centrální budově CIA. Šéf vás seznámí s celým případem, ale moc informací neřekne. Sdělí vám pouze, že s agentem v Santa Paraguy se musíte hned po přiletu kontaktovat. Na cestu vám dá elegantní kufřík se speciální výbavou a popřeje vám mnoho štěstí. Letadlo už čeká, za několik hodin přistanete v Paraguy...

Letiště v Paraguy

V příletové hale jděte k automatu na noviny a podívete se do otvoru pro vrácení mincí [EXAMINE COIN RETURN SLOT]. Leží tam jedna zapomenutá. Vložte ji do horního otvoru a kupte si čerstvé noviny [USE COIN ON COIN SLOT]. Jděte do levých dveří na toaletu č. 1 do kabinky napravo, nejblíže vchodu. Jen tam v klidu můžete otevřít svůj kufřík [OPERATE BRIEFCASE]. Vyndejte z kufříku americký pas a pero [TAKE AMERICAN PASSPORT] [TAKE PEN]. Pomocí kalkulačky otevřete falešné dno kufříku [OPERATE CALCULATOR], a vezměte si nepopsaný pas [TAKE UNUSED PASSPORT]. Ten vložte do tiskárny falešných pasů [USE UNUSED PASSPORT ON OPENING]. Nyní je ta správná chvíle na čtení novin [EXAMINE NEWPAPER]. Z nich se okamžitě dozvíte, se kterým státem se Paragua v současné době nejvíce přátelí. Jestliže neovládáte angličtinu, hledejte výraz následující za spojením"...between Santa Paragua and ...". Pomocí šipek navolte na tiskárně správné jméno a stiskněte tlačítko uprostřed [OPERATE ENTER BUTTON]. Tak jste se stali vlastníky toho správného pasu a bez potíží můžete projít pasovou kontrolou. Prozkoumejte svůj pravý americký pas [EXAMINE AMERICAN PASSPORT] a vyndejte z něj peníze [TAKE BENCH OF NOTES]. Nezapomeňte, proboha, zavřít kufřík [OPERATE FALSE BOTTOM] [OPERATE BRIEFCASE].

Nyní opusťte toalety a ukažte pasové kontrole u dveří falešný pas [USE PASSPORT ON CUSTOM OFFICER]. Zastavte se u hostesky a vyzvedněte si telegram [SPEAK TO WELCOME HOSTESS]. Místnost opusťte vlevo dole. Přistupte k vojákovi a předložte mu letenku [USE AIRLINE TICKET ON GUARD]. Jděte do dolní místnosti, kde se vydávají zavazadla a tam si přečtěte telegram [EXAMINE TELEGRAM]. Dozvíte se jméno potřebné k vyzvednutí zavazadla [EXAMINE BAGGAGE] [TAKE BAGGAGE]. Vraťte se do haly a jděte na WC č.2. Zde nikým nerušeni si tašku otevřete [OPERATE BAGGAGE]. Uvnitř najdete hodinky a holicí strojek. Komu se ty věci zdají zbytečné, ať na to rychle zapomene. Pohybujete se ve světě špiónů! V hodinkách je tenké pevné lanko s kotvou, která se dá vystřelit až na vzdálenost třiceti metrů. Holicí strojek je ve skutečnosti miniaturní diktafon a plnicí pero má v sobě nádobku s velmi účinnou kyselinou.

Protože v holicím strojku nejsou baterie, vyndejte z něj elektrický kabel [OPERATE ELECTRIC RAZOR] a zasuňte ho do zásuvky vlevo od umyvadla [USE ELECTRIC CABLE ON ELECTRIC PLUG]. Hlas z kazety ve strojku vám oznámí, že ke kontaktu s agentem CIA dojde v centrálním parku ve městě Las Mimosas. Znamením bude barevná květina v klopě kabátu. Vše je uvedeno za dvojtečkou - např. "RED CARNATION". Barvu a jméno květiny si zapamatujte. Nové zavazadlo by vás mohlo usvědčit a proto ho raději vyhoďte do koše [USE BAGGAGE ON TRASHCAN]. Vraťte se do haly, ukažte



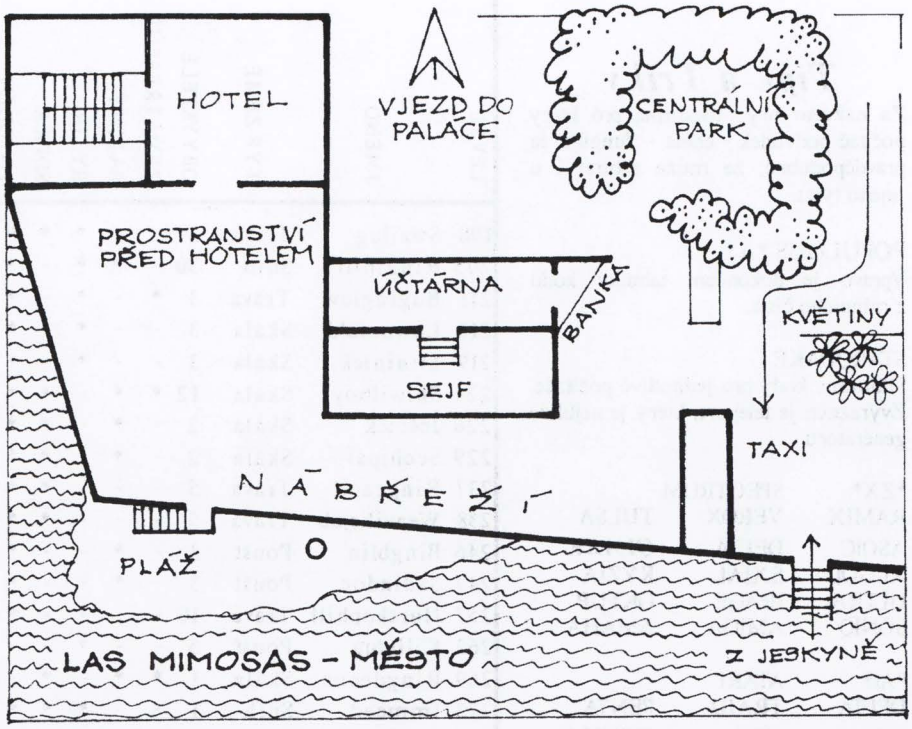
falešný pas hlídači vlevo [USE PASSPORT ON CUSTOM OFFICIAL]. Z místnosti vyjděte vlevo dole. Projděte skleněnými dveřmi. Před budovou letiště chvíli počkejte na taxi, které vás odveze do Las Mimosas.

Las Mimosas

Taxikář vás vysadí před květinářstvím. Jděte doleva a pak do banky. U prostředního přepážky si dvakrát rozměňte peníze 2 x [USE BENCH OF NOTES ON BANK TELLER]. Opusťte banku a vraťte se ke květinářce. Kupte si na schůzku s agentem CIA květinu té správné barvy [USE COIN ON FLORIST] [TAKE RED CARNTION]. Připevněte si květinu nápadně na klopu kabátu [USE RED CARNTION ON JOHN] a můžete vyrazit do Centrálního parku na rande. Než přijde spojka, posaďte se na lavičku. Agent se na schůzku za chvilku dostaví. Najednou však přijede auto - ratatata - a váš spolupracovník padá k zemi. Než stačí naposledy vydechnout, předá vám malý klíček od trezoru. Moc dlouho se však na místě vraždy nezdržujte, může přijet policie a zadržet vás jako domnělého vraha.

Vraťte se do banky, podívejte se na kartu s klíčkem [EXAMINE CARD AND KEY] a ukažte ji také úředníkovi, který vám před tím rozměňoval peníze [USE CARD ON A BANK TELLER]. Sejděte po schodech k sejfu a otevřte si přihrádku, která má stejné číslo s kartičkou u klíčku [USE KEY ON SAFE]. V přihrádce je špionský kufřík vašeho kolegy, který se otvírá podobným způsobem jako ten váš. Uvnitř je přístroj napohled podobný walkmanu [TAKE LITTLE BOX]. Vezměte si i tajné dokumenty, které mrtvý agent kdesi vypátral [TAKE ENVELOPE]. Než si však stačíte dokumenty v klidu prohlédnout, zničeho nic se objeví dva neznámí agenti. Oslovují se podivnými jmény, které zavánějí ruštinou. KGB má svoje tajné "prsty" všude a CIA je na ně krátká (ale především oni jsou dva a vy sám - nečestné a nesportovní!).

Po krátké bitce jste uspáni dobře mířenou ranou do týla. Probouzíte se ve staré opuštěné štole. Dva cizí agenti právě odcházejí a "zamykají" za sebou. Pomocí trhaviny vyhodili chodbu a vy jste uvězněni v zasypané jeskyni. Aby vaše situace byla co nejsvízelnější, svázali vás ještě do kozelce! Po chvilce hledání a přemýšlení se ale z pout dostanete. Hloupí Rusíni vás položili hned vedle krumpáče, který je skryt pod zemí [OPERATE GROUND] [USE CORDS ON PIECE OF METAL]. Vyhrabejte krumpáč [OPERATE PIECE OF METAL]. Stěna za vámi se dá prokopat 3x [OPERATE PICKAXE]. Rychle pryč!



Nyní následuje první akční pasáž v této logické superhře. Ocitáte se v zatopené jeskyni. V horní části obrazu je čára, která vám ukazuje zásobu kyslíku v plicích. Musíte podplavat skaliska pod vodou tak, aby vám nedošel vzduch a neutopili jste se. Lehce se to říká, ale hůře hraje! Malá rada, na kterou byste jistě přišli sami: Stále si pomocí příkazu SAVE GAME ukládejte pozice na disk.

Budete překvapeni zjištěním, že jste vyplavali na nábřeží v Las Mimosas. Zdánlivě se v ospalém městě nic nezměnilo, ale pozor, zdání klame. Na pláži před hotelem si rozložil svůj podomní obchůdek nějaký starý Paraguyec [SPEAK TO MAN]. Prodává zvláštní zboží, ocelové náramky. Abyste mu udělali radost, kupte si také jeden [USE COIN ON MAN]. Jděte k hotelu a prohoďte pár slov u vchodu s vrátným [SPEAK TO POTTER], který vás pozve dovnitř. Vstupte a jděte (nebo vyjeďte výtahem) do třetího patra. Otevřete poslední dveře napravo [OPERATE DOOR]. Vejděte dovnitř.

Čeká vás neznámá krásná dívka, která má jen jednu chybu. Míří na vás pistolí. Než stačíte cokoliv udělat, objeví se v hotelovém pokoji další lidé. Překvapivě zatknou vás i dívku. Absolutně nic nechápete, ale agenta CIA nevyvede jen tak něco z míry!

Malý filmový střih a ocitáte se na malé lodi. Nejste tam sami, vedle vás stojí dívka z hotelu a několik svalovců. Vaše intuice vám říká, že teď je chvíle k nasazení náramku od stařika [OPERATE BRACELET]. Musí se vám to podařit dříve, než vás stráže hodí do moře. Klesáte ke dnu, k noze máte přivázán velký těžký kámen. Dívku také hodili do moře. Bezvýchodná situace!

Až klesnete na dno moře, použijte znovu náramek. Rychle rozvažte i dívku [OPERATE GIRL]. Vše musíte udělat tak rychle, abyste se zásobou vzduchu v plicích dokázali ještě vyplavat. Na hladině se pohupuje gumový člun a v něm nějaký muž. Dívce říká Julie a tváří se jako spojenec.

Od ovládání si teď můžete na pár minut odpočinout. Firma Delphine předvádí, že dokáže hrát chvilku za vás. Muž ve člunu vás doveze do centra paraguyského odboje. Tam se konečně celá situace vyjasní. Podzemí v Paraguy chce svrhnout generála Managuu, jenž za nezištné pomoci Sovětského svazu nastolil v zemi vojenskou diktaturu. Vůdcem odbojářů je Juliin otec (jaká náhoda), kterému vás Julie představí jako svého zachránce. Tonio, tak se vůdce odboje jmenuje, vám nabídne pomocnou ruku ve vaší nelehké práci. Všichni se převlečete za kouzelníky a jedete do diktátorova paláce na večerní představení. Někde ve vládním paláci jsou jistě i ukradené dokumenty. Kouzelnické číslo se vydaří. Tonio vás "nechá zmizet" v chodbách presidentského paláce.

Zde náš příběh musíme ukončit. Necháme agenta CIA Johna Glamese bloudit labyrintem chodeb. Však se ještě setkáme v příštím čísle. ANDREW

PS: Přiznám se, že jsem celou poslední příhodu trochu zjednodušil a zkrátil. Je totiž složitá a snad vás ani tolik nebude zajímat. Konec konců při hře si ji musí každý prožít "na vlastní kůži".

Tipy a Triky

Za názvem hry uvádíme, pro který počítač podvůdek - cheat - funguje. Je pravděpodobné, že může zabírat i u jiného typu.

POPULOUS *A*
Vpravo je dokončení tabulky kódů z minulého čísla.

STARQUAKE
Slibované kódy pro jednotlivé počítače. Zvýrazněn je teleport, který je nejblíže generátoru.

ZX	SPECTRUM	
RAMIX	VEROX	TULSA
ASOIC	DELTA	*QUAKE*
ALGOL	EXIAL	KYZIA
ULTRA	IRAGE	OKTUP
SONIQ	AMIGA	AMAHA

At	ATARI	
DELTA	TRAID	PENTA
KERNX	ATARI	*WHOLE*
SALCO	MINIM	ARGON
COSEC	CRASH	SECON
ARTIC	Z.A.P	QUARK

64	COMMODORE	
SIGMA	ASTRA	HYLIS
KAPPA	FFMUR	*CHASM*
MALIS	METRE	XENON
COSIN	PLASM	OPTIC
POLAR	Z.A.P	MESON

RAMBO III *64*
Do tabulky nejlepších zkus vypsat slovo RENEGATE. Pak až zmáčkneš klávesu '1', '2' nebo '3', jdeš přímo do příslušného levelu.

REPTON *A*At*ZX*

2 ASP	8 CEPHALOPOD
3 CROCODILE	9 ANNELID
4 EARTHWORM	10 LEVIATHAN
5 SEASNAKE	11 OPHIDIAN
6 ANEMONE	12 KING COBRA
7 BASILISK	

RETURN OF THE JEDI *64*
Napiš do tabulky hi-score DARTH VADER, Stiskem klávesy F2 přeskočíš jednu úroveň.

ROAD BLASTER *64*
Při hře napiš LAVILLASTRANGIATO. Klávesou 'S' přeskočíš jednu úroveň, 'F' ti přidá palivo, klávesy 1,2,3,4 další zbraně.

ROBOCOP *64*
Při hře stiskni najednou 'UNDO', 'HELP', 'BACKSPACE' a naťukej ALEXMURPHY. Jednorázově ti přibude energie. Zastav hru a napiš BEST KEPT SECRET, získáš nesmrtelnost.

S.D.I. *ST*
Napiš ALERIC do tabulky hi-score. Pomocí funkčních kláves vyber úroveň.

			BŮH						ĎÁBEL						
LEVEL	JMÉNO	TYP ZEMĚ	OBYVATELÉ	ZEMĚTŘESENÍ	BAŽINY	RYTÍŘ	SOPKA	POVODEŇ	OBYVATELÉ	ZEMĚTŘESENÍ	BAŽINY	RYTÍŘ	SOPKA	POVODEŇ	VODA
198	Swailug	Tráva	3	-	-	*	*	*	3	*	*	*	*	*	Neškodná
205	Ringinill	Sníh	30	-	*	*	-	*	5	*	*	*	*	*	Neškodná
211	Buginglow	Tráva	3	*	-	*	-	*	3	-	*	-	*	*	Neškodná
216	Lowoutold	Skála	3	-	-	*	-	*	3	*	*	*	*	*	Neškodná
219	Mininick	Skála	3	-	-	*	-	*	3	*	*	*	*	*	Neškodná
224	Shiwilboy	Skála	12	*	*	-	*	*	20	-	-	-	*	*	Neškodná
226	Josoick	Skála	2	-	*	-	*	*	3	*	*	*	*	-	Neškodná
229	Scohipal	Skála	2	-	*	-	*	*	3	*	*	*	*	-	Neškodná
237	Ringeapil	Tráva	5	-	-	-	*	*	5	*	*	*	*	*	Neškodná
238	Weavikejob	Tráva	5	-	-	-	*	*	5	*	*	*	*	*	Neškodná
246	Bingblin	Poušť	3	-	*	-	-	*	3	-	-	*	-	-	Neškodná
247	Sadindon	Poušť	3	-	*	-	-	*	3	-	-	*	-	-	Neškodná
257	Hurtkophill	Tráva	10	-	-	-	-	*	5	*	*	*	*	-	Neškodná
263	Killylug	Poušť	5	-	-	*	-	-	5	-	-	*	-	-	Neškodná
269	Ringdecon	Skála	1	*	*	-	*	-	6	-	-	-	-	-	Neškodná
273	Immeed	Sníh	1	*	-	*	*	*	1	-	*	*	-	-	Neškodná
278	Binoxtory	Skála	3	*	-	*	*	*	6	-	*	*	-	-	Neškodná
285	Futkophole	Poušť	3	-	-	-	*	*	1	*	-	-	-	-	Neškodná
290	Josseddor	Sníh	7	-	-	-	*	*	9	-	*	-	-	-	Neškodná
295	Killquepil	Tráva	1	-	-	-	*	-	1	-	-	-	*	-	Neškodná
299	Nimkoppert	Tráva	1	-	-	-	*	-	1	-	-	-	*	-	Neškodná
305	Immypal	Skála	2	*	-	-	-	-	4	*	-	-	-	-	Neškodná
311	Saddelin	Poušť	1	-	-	-	-	-	5	-	-	-	-	-	Nebezpečná
316	Hamcebar	Sníh	10	*	-	-	-	-	10	-	-	*	*	-	Neškodná
320	Shioxmar	Tráva	5	-	-	-	-	-	5	-	-	-	-	-	Neškodná
327	Killwilcon	Sníh	5	-	*	-	-	-	5	-	*	-	-	-	Neškodná
333	Ringoutond	Tráva	5	*	*	*	*	*	1	*	*	*	*	*	Neškodná
348	Hamalow	Skála	5	-	*	*	*	*	4	-	-	*	*	-	Neškodná
353	Hurtpeold	Tráva	5	-	*	*	*	*	5	-	-	*	-	*	Neškodná
359	Killmpal	Poušť	5	*	*	*	*	*	6	-	-	*	-	-	Neškodná
363	Nimuspal	Sníh	4	*	-	*	*	-	7	-	*	-	-	*	Neškodná
371	Bugipert	Sníh	4	*	-	*	*	-	9	-	-	*	-	*	Neškodná
376	Lowalin	Poušť	3	*	-	*	*	-	10	*	*	*	*	*	Neškodná
381	Futpebar	Skála	3	*	*	*	*	*	5	*	*	*	*	*	Neškodná
385	Hurtomar	Poušť	3	*	*	*	*	*	4	*	*	*	*	*	Neškodná
391	Killgbord	Poušť	3	*	*	*	*	3	*	*	*	*	*	*	Neškodná
399	Alpocon	Tráva	2	*	-	-	*	-	3	*	*	*	*	*	Neškodná
407	Sadlopick	Poušť	2	*	*	-	*	*	45	*	*	*	*	*	Neškodná
410	Veryeame	Poušť	1	-	*	-	-	-	3	*	*	*	*	*	Neškodná
419	Tingnbboy	Sníh	1	-	*	-	-	*	3	*	*	*	*	*	Neškodná
422	Swathole	Sníh	1	-	*	-	-	*	3	*	*	*	*	*	Neškodná
430	Weavkopout	Sníh	1	*	*	*	*	*	3	*	*	*	*	*	Neškodná
437	Coroxout	Tráva	1	*	*	*	*	*	3	*	*	*	*	*	Neškodná
443	Mindmar	Tráva	1	*	*	*	*	*	3	*	*	*	*	*	Neškodná
451	Timoxiug	Poušť	2	*	-	*	*	*	15	-	-	*	-	-	Neškodná
455	Killuing	Tráva	3	*	*	-	*	*	14	-	*	-	-	-	Neškodná
460	Bilemet	Skála	1	*	-	*	*	*	11	-	*	-	-	*	Neškodná
467	Bugikeend	Poušť	1	-	-	-	-	-	10	*	*	*	*	*	Neškodná
470	Bindeond	Poušť	30	*	-	*	*	-	30	*	*	*	*	*	Nebezpečná
478	Suzylow	Poušť	30	-	-	-	*	-	30	*	*	*	*	*	Nebezpečná
486	Swakoppal	Skála	5	-	-	*	-	-	3	*	*	*	-	-	Neškodná
492	Bilydor	Poušť	1	*	*	*	-	*	13	*	*	*	*	*	Neškodná
493	Ringapal	Poušť	1	*	*	*	-	*	13	*	*	*	*	*	Neškodná
494	Weavuspert	Poušť	1	*	*	*	-	*	13	*	*	*	*	*	Neškodná
poslední úroveň															
	Shisoding	Tráva	3	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	-	Nebezpečná

F-29 Retaliator Stíhač budoucnosti

dokončení z minulého čísla

Předpokládané válečné události 6 - (War Update 6)

Akce 1 : "STANDSTIL - KLID"
Po zničení průmyslové výroby všech tři států se pro nepřítele stala situace velmi kritickou. Mohutná továrna v El Alameinu v sektoru 1A je v současné době poslední funkční zbrojní továrna protivníka. Vyhněte se silnému obrannému systému raket SAM a celý komplex továrny zničte.

Akce 2 : "VICE - NEŘEST"
Vojska na obou stranách projevují známky vyčerpání, neboť válečné útrapy jsou už velmi dlouhé. Tankové brigády fanatického nepřítele v příslušném sektoru (War Update Map) způsobují našim pozemním silám velké ztráty. Zničte první čtyři tanky a podpůrná vozidla.

Akce 3 : "THUNDER - HROM"
Těžce zdecimované nepřátelské letecké síly se z neznámých polních letišť dokázaly zformovat a útoči snad s největším nasazením. Proveďte na ně útok a zničte všechny letadla typu Bogie, jejich počet v sektoru jižně od 4G není znám.

Předpokládané válečné události 7 - (War Update 7)

Akce 1 : "ABYSS - PROPAST"
Tímto dnem dostoupilo válečné střetnutí vrcholu. Výsledek je neznámý. V této poslední kapitole války vás čeká řada tajných a speciálních akcí...

Válečné akce v Evropě

Předpokládané válečné události 1 - (War Update 1)

Akce 1 : "MIG GAP - DÍRA MIGŮ"
Poplach ZULU: Dva Migy nalétávají na vaši základnu. Vyhledejte, zaútočte, zničte. To není kontrolní cvičení! To není kontrolní cvičení! To není ...

Akce 2 : "BOMB CAP - ČEPIČKA BOMBY"
Tři nepřátelské bombardéry s doprovodem se blíží k vaší základně nízko u země. Směr vektor 3D, napadněte je a rychle zničte.

Akce 3 : "INTERCEPT - ZASKOČENÍ"
Dva flankery SU27 překročily hranici a kličkují směrem na Hutthart v sektoru 8A. Napadněte a zničte.

Akce 4 : "TOM CAT - KOCOUR"
Nejméně tři letadla podporují pozemní jednotky nepřítele postupující podél hranic v sektoru 4D. Zaútočte a zničte.

Akce 5 : "AGRESSOR - ÚTOČNÍK"
Postupující jednotky Rudé armády se blíží k našemu armádnímu seskupení v sektoru 6D poblíž Ziepenu. Poskytněte našim leteckou podporu a zničte dvě tankové čety (6 tanků).

Akce 6 : "FIREHAND - OHNIVÁ RUKA"
Na severu útoči nepřátelská motorizovaná divize na sedmou britskou divizi centurionů. Zastavte tento útok a zničte především brigádu v sektoru 8D.

Akce 7 : "IRONHAND - ŽELEZNÁ RUKA"
Vytvořte vzdušný koridor podél jižní hranice zničením tří nepřátelských SAM raket a radarových stanic poblíž řeky Stein v sektoru 3D.

Akce 8 : "BACKBREAKER - LAMAČ TÝLU"
Musíte protivníkovi ztížit pohyby v týle. Zničte mu proto most přes řeku Liepen v sektoru 5E .

Akce 9 : "LINELIGHT - SVĚTELNÁ ČÁRA"
Silniční konvoje, které směřují na frontu z Frunsroure musí být zneškodněny. Zasáhněte nedaleko mostu v sektoru 8E

Akce 10 : "LINEBACKER III - PODPORA FRONTY"
Proveďte odvetnou akci proti letišti Rudé armády. Hloubkovým letem zničte letiště v Tranevore, hlavně se zaměřte na hlavní rozjezdovou dráhu a prostory hangárů v sektoru 1G.

Předpokládané válečné události 2 - (War Update 2)

Akce 1 : "JAWBREAKER - LAMAČ ČELISTÍ"
Zničte most přes řeku Stein v sektoru 6D.

Akce 2 : "FOUR STARS - ČTYŘI HVĚZDY"
Zničte nepřátelské skladiště zásob v sektoru 2F

Akce 3 : "BIG EAR - VELKÉ UCHO"
Zničte velkou radarovou stanici a její ochranu raketami SAM poblíž sektoru 7E.

Akce 4 : "DEEP THROAT - HLUBOKÉ HRDLO"
Nepřátelské letectvo bylo rozprášeno do malých regionálních základen ve vnitrozemí. MISCON objevil velké soustředění letadel nedaleko polního letiště v sektoru 3H. Zničte letadla nepřítele ve vzduchu a rozjezdovou dráhu letiště.

Akce 5 : "STRIKE OUT - VYRAŽTE"
Nepřítel provedl nejrozsáhlejší bombardování během této války. Pět bombardérů se blíží přes hranici za neznámým cílem. Zaskočte je a zničte. Směr letu - na sektor 2C.

Akce 6 : "TIN CAN ALLEY - PLECHOVKOVÁ ALEJ"
Poskytněte přímou leteckou podporu tankovým silám spojenců proti hrozivému útoku nepřítele. Zničte dvě čelní tankové čety (6 tanků). Místo střetu se dozvíte podle mapy War Update.

Předpokládané válečné události 3 - (War Update 3)

Akce 1 : "IRON - ŽELEZO"
Zničte strategicky důležitý most v sektoru 8C, zabráníte tím přepravě zásob na frontu.

Akce 2 : "TITAN"
Velké nepřátelské konvoje se stahují k frontě. Značný počet tanků s pontony pro přepravu přes řeku se pohybuje na západ od sektoru 8G. Zničte konvoj a vraťte se na základnu.

Akce 3 : "SNAKE EYE - HADÍ OKO"
Zuřivé tankové bitvy se odehrávají v různých sektorech (sleduj War Update Map). Britské a francouzské divize se sotva drží. Poskytněte leteckou ohranu proti třem Migům a zničte čelní tankové čety v obou bitvách.

Akce 4 : "GRIND - MELA"
Ohromný nepřátelský průmyslový komplex v sektoru 5H dodává řadu zbraní Rudé armádě. Zničením celé továrny vzniknou nepříteli vážné těžkosti.

Akce 5 : "LIGHTS OUT - ZATMĚNÍ"
Zničte chladicí věže elektrárny na břehu řeky v sektoru 5H. Nepřítel nebude mít elektřinu a vzniknou mu výpadky ve výrobě.

Akce 6 : "FLY BY - LETECKÁ PODPORA"
Velké množství spojeneckých obranných leteckých sil bylo sestřeleno stíhací eskadrou Migů 29. Tři letecká esa Rudé armády operují v sektoru 1D. Akci si vysvětlete sami!

Předpokládané válečné události 4 - (War Update 4)

Akce 1 : "OPERATION WOLF - OPERACE VLK"
Nová eskadra Migů 29-C Fulcrum byla objevena, jak kličkuje okolo hranic směrem na Nurberg. Zaskočte ji a rozežente.

Akce 2 : "AVENGER - MSTITEL"
Po mnoha vyčerpávajících bojích je pozemní síla jednotek NATO již vyčerpaná. Útočí na ni dvě čerstvé divize tanků Varšavského paktu (podívejte se na War Update Map). Zastavte nepřátelský útok a zničte nejméně 10 tanků.

Akce 3 : "OPERATION THUNDERBOLD - OPERACE HROMOVÝ ÚDER"
Poničte chemickou továrnu v sektoru 7H a dva zásobníky surovin.

Akce 4 : "OPERATION BEAR - OPERACE MEDVĚD"
Zaútočte na zbrojovku v sektoru 2H. Nezapomeňte se vyhnout raketám SAM, které jsou v blízkosti komplexu.

Akce 5 : "EXPRESS - EXPRES"
Nepřetržitě každou hodinu proudí železniční konvoje do nepřátelského hlavního města a pak směrem k frontě. Zničte železnici a vlaky v sektoru 4H.

Akce 6 : "UNTOUCHABLES - NEDOTKNUTELNÍ"
Eskadra nepřátelských flanker - bombardérů zničila některá skladiště zásob spojenců a blíží se k mezinárodnímu letišti v sektoru 7A. Zaútočte na ně a sestřelte je.

Předpokládané válečné události 5 - (War Update 5)

Akce 1 : "VENUS - VENUŠE"
Záložní letectvo Rudé armády posílilo poničenou první armádu a podniklo dosud největší útok za celou válku. Šest letek stíhačů způsobilo pozemním silám NATO velké materiální ztráty. Zachraňujeme co se dá. Poskytněte tedy leteckou ochranu městu Huttgart, hlídkujte okolo sektoru 7B a sestřelte tři Migy, které se k městu blíží.

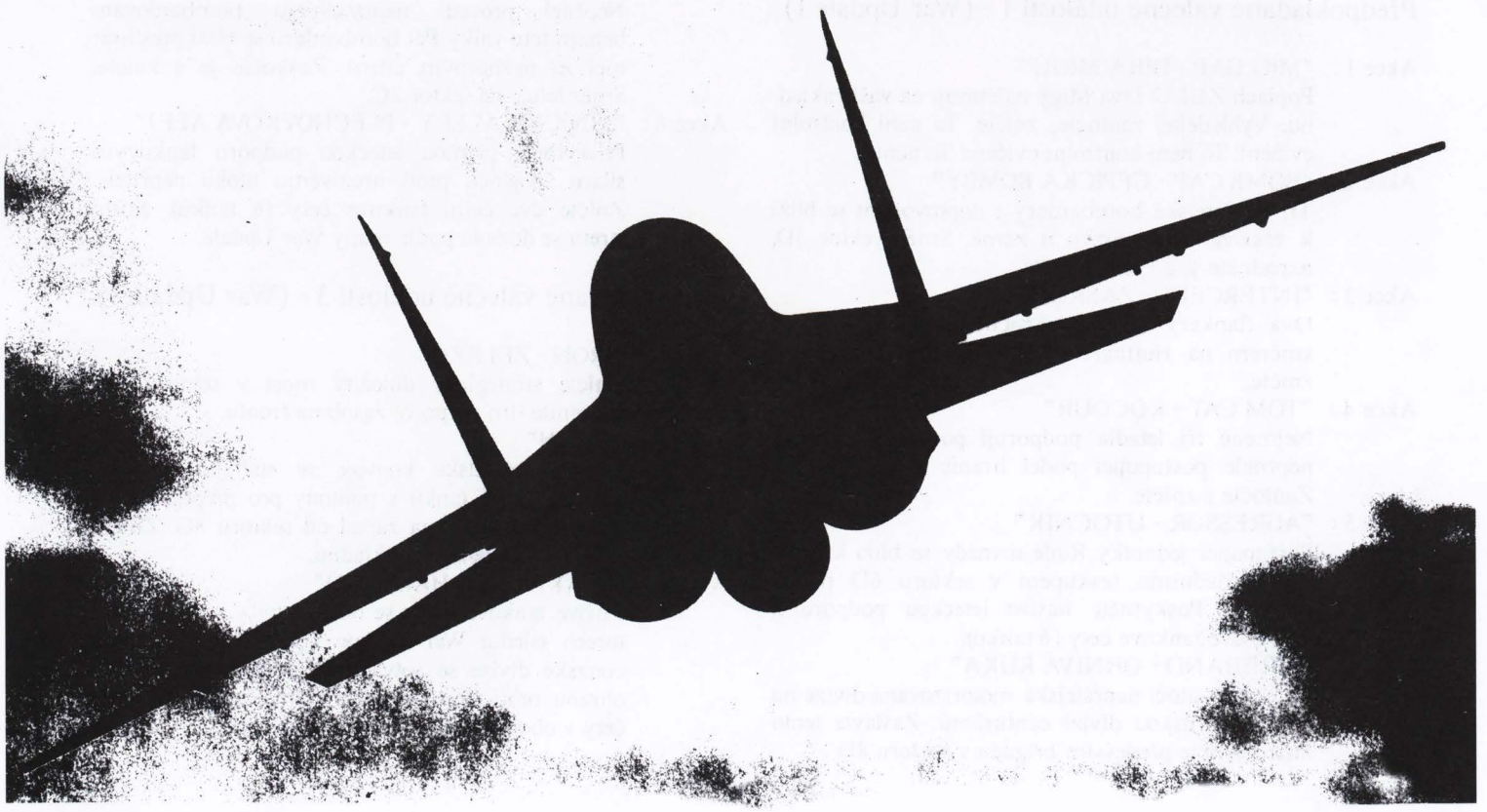
Akce 2 : "VENUS 2 - VENUŠE 2"
Poskytněte vzdušnou ochranu průmyslovému komplexu v Nurbergu proti útoku třech Migů v sektoru 4B.

Akce 3 : "COUNTER - ODHAD"
Pozemní síly NATO jsou v defenzivě po novém nepřátelském útoku. Poskytněte leteckou ochranu druhému sboru US tanků v sektoru podle War Update Map. Zničte všechny tanky protivníka.

Akce 4 : "BACKACHE - BOLENÍ V ZÁDECH"
Proveďte hloubkový nálet na poslední funkční most protivníka v sektoru 7H. Zabráníte tím týlovému zásobování.

Akce 5 : "TRAX"
Silně střežená továrna na tanky musí být zničena. Poničte zejména hlavní budovu. Sektor 8H.

Akce 6 : "FLAME - PLAMEN"
Velké skladiště pohonných hmot, které je strategicky umístěno mezi nemocnicí a kostelem, zásobuje tanky Varšavského paktu. Zničte jednu zásobní nádrž v sektoru 8H a vraťte se na základnu. Nedejte příležitost nepřátelské propagandě a nezničte civilní objekty!



Předpokládané válečné události 6 - (War Update 6)

Akce 1: "BURST - PRASKNUTÍ"
Zatím nejtěžší akce: Zasáhněte střední rozjezdovou dráhu mezinárodního letiště v sektoru 6H a zaútočte na všechna rozptýlená letadla. Vyhněte se hustému poli SAM střel na západ od základny.

Akce 2: "MERCURY - MERKUR"
Narychlo zformovaná letka stíhačů překročila hranici a blíží se k naší domovské základně. Rozvědka hlásí, že letadla mají na palubě jaderné zbraně. Zastavte je a zničte všechny nepřátelské stroje v této bitevní zóně.

Akce 3: "MAN HUNT - LOVEC"
Zbytky dvou armád se střetávají v jednom sektoru (War Update Map). Zničte techniku nepřítele v této bitevní oblasti.

Akce 4: "ON LINE - NA LINCE"
Cílem vašeho útoku bude atomová elektrárna jihovýchodně od nepřátelského hlavního města. Zničte chladicí věže a hlavní budovu, ušetřete však budovu reaktoru. V sektoru 7H zůstane nepřítel bez proudu.

Akce 5: "SATURN"
Satelit objevil vlak, který dopravuje nové tanky na frontu v sektoru 7H. Nesmíte dopustit, aby se tanky zapojily do boje!

Akce 6: "MARS"
V sektoru 8H zůstala úplně neporušena protivníkova továrna na letadla. Stále ještě vyrábí velké množství letadel. Znič hlavní budovu.

Předpokládané válečné události 7 - (War Update 7)

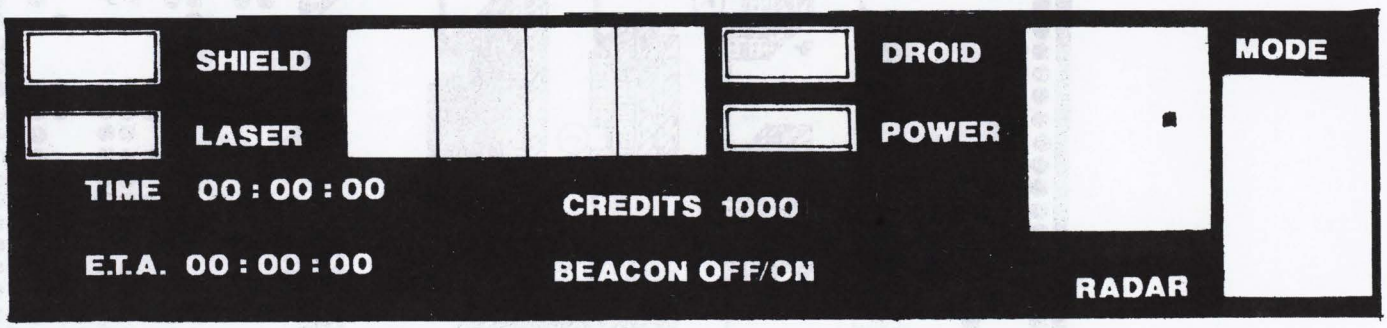
Akce 1: "SAVIOUR - SPASITEL"
Akce 2: "RETALIATOR - ODPLATITEL"
Akce 3: "HOUR GLASS - PŘESÝPACÍ HODINY"
Poslední události celé války

Všechny poslední akce jsou tajné, aby byla jakási ochrana proti prozrazení výsledkům rozhodujích střetnutí. Všechno potřebné se dozvíte z mapy.

1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
	A	B	C	D	E	F	G	H

Sektory jsou uspořádány do šachovnice a jsou vyznaceny na Update War Map.

COLONY



Bed Bugs (Spatní broučci)

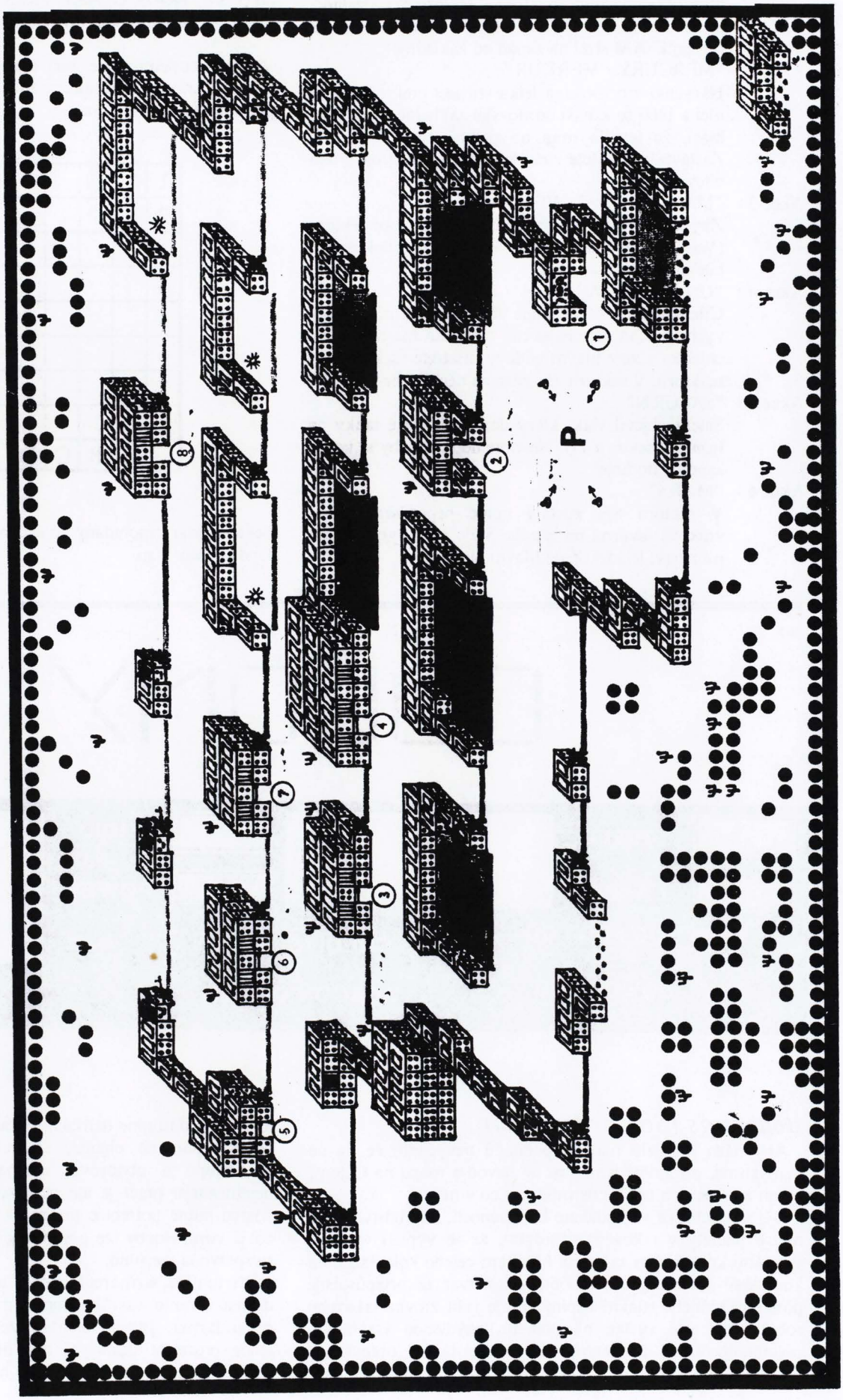
Aby nám majitelé malých počítačů nevyčítali, že na ně nemyslíme, připravili jsme pro ně návod a mapu na Colony, jednu z nejlepsich her na osmibity. O co v ní jde?

Děj se odehrává ve vzdálené budoucnosti, kdy lidstvo kolonizuje planety v takovém množství, že se vyplatí vytvářet speciální kolonizační zařízení. Mozkem celého kolonizačního komplexu je inteligentní robot, jehož tvar se přizpůsobuje prostředí planety. Hlavní náplní hry je řídit zrovna takového robota. Byl jste vyslán na planetu, obydlenou všežravým polointeligentním hmyzem, který dorůstá do obrovských rozměrů. Broučkové na planetě musí mít strašný hlad, protože vam postupne demoluji opravdu vsechno. Musíte se po planetě pořádně ohánět, abyste stačili udržovat brouky v odstupu a obnovovat normální chod základny. Vaši nejdůležitější prací je ale pěstovat zvláštní druh hub, které lidstvo nutně potřebuje (možná z nich vyrábí toaletní papír, co já vím). Houby lze pěstovat jen na zahrádkách, kde mají tu správnou zeminu.

Při tomhle farmaření budete mít největší problémy s udržbou hranic vaší kolonie. Od džungle, která obklopuje celou farmu, jste oddělen pouze plotem, který ale brouci lehce prožerou. Ještě víc než dřevěné ploty jim chutnají houbičky, ale klidně si smlsnou i na vás.

VIRGIN MASTERTRONIC
1988

COLONY



Hra se dá hrát jak joystickem, tak i z klávesnice. Na klávesnici si ale vždy musíte navolit pauzu a abort (přerušení hry). Pro úspěch celé hry je nejdůležitější dokonale ovládnout základní panel - menu, který je umístěn v horní části obrazovky. Pokud nechcete, aby vám brouci ožírali všechno možné, musíte si dát do pořádku ploty po obvodě celé farmy. Ze začátku jsou všude jen dřevěné a ty mutantnímu hmyzu spíše chutnají, než aby ho odrazovaly. Proto musíte nahradit dřevo drátěným pletivem. Ploty se na farmě skladují ve třech budovách (viz. mapa). V budově č.5 jsou ploty dřevěné, v budově č.6 ostnaté a v č.7 ty nejlepší - drátěné. Ploty nemůžete stavět kde vás napadne. Dají se postavit jen na speciálních liniích, které jsou na mapě vyznačeny tenkými čarami. Brouci nesežerou plot najednou, ale chvilku si na něm pochutnávají. Za nějakou dobu zmizí plot navždycky. Naštěstí si můžete okousaný plot nechat opravit.

V budově č.8 je výdejna solárních panelů. Ty můžete libovolně rozmísťovat po celé kolonii. Nejlepší je rozsázet je někde pohromadě za plotem, broukům totiž také chutnají. Panely jsou pro chod celé farmy životně důležité, zásobují energií generátor (budova č.3). Když je jich málo, generátor je bez proudu a nefunguje. Vytečkované proužky na mapě jsou silová pole. Brouci přes ně nemohou prolézt, vám však nevadí. Poklesne-li příkon proudu, silová pole zmizí. Jestliže máte po soubojích s hmyzem poškozené "tělo", nebo vaše zbraň se střílením vybije, doplníte si energii opět v budově generátoru. Avšak je tu jeden háček. Používáte-li mnoho slunečních kolektorů, může se generátor přeplnit a explodovat. Nejlepší je příkon panelů držet na 1500 jednotkách.

Jak už jsem pověděl, nejdůležitější je na farmě pěstování hub. Ve výkupně (budova č.4) je sklad semínek, která musíte nasít na zahřívaná políčka (na mapě jsou vyznačena černě). Po určité době ze semínek kupodivu vyrostou velké houby. Sbírejte je a odnášejte do výkupny. Za každou houbu dostanete peníze (credity), za které si můžete prostřednictvím telekomunikační centrály (budova č.2) nakupovat potřebné věci.

A tady je ceník:

BATTERY - BATERIE	200 Cr
REMOTE DROID - ROBOT OPRAVÁŘ	1000 Cr
SPARE DROID BODY - NÁHRADNÍ ŽIVOT	500 Cr
HEAVY DUTY LASER - TĚŽKÝ LASER	500 Cr
MEGA FORCE FIELD - OCHRANNÝ ŠTÍT	500 Cr
DEATH TRAP - PAST NA BROUKY	30 Cr
STEEL FENCE - DRÁTĚNÝ PLOT	100 Cr
BARBED WIRE - OSTNATÝ DRÁT	60 Cr
WOODEN FENCE - DŘEVĚNÝ PLOT	30 Cr
EXTRA SEEDS - SEMÍNKA	50 Cr
SOLAR PANELS - SOLÁRNÍ PANELY	100 Cr

Na začátku hry je již v každém skladu trochu materiálu. Jakmile ale nějakou věc vypotřebujete, musíte si ji objednat. Nic však není zadarmo, proto se budete muset naběhat, abyste mohli svůj houbařský podnik udržet v chodu.

Objednávky se vyřizují postupně, jakmile si tedy objednáte třeba jen jednu bednu se semínky, musíte 6 minut čekat, než přistane nákladní loď ze Země s očekávaným zbožím. Do té doby nemůžete objednávat nic jiného. Proto je výhodnější objednávat minimálně za 1000 Cr a vždycky udělat velký nákup. Jistě jste si všimli, že v ceníku je několik položek, o kterých se ještě nemluvilo.

Jste-li na tom už finančně dobře, kupte si robota (droida) opraváře. Vypadá stejně jako vy, ale nemá vaši prudkou inteligenci a hlavně je jinak vybaven. Do provozu ho uvedete jedině pomocí speciální baterie (200 Cr). Pak začne pobíhat po farmě a zabíjet brouky. A až mu baterka dojde, zůstane kdekoliv nečinně stát. Musíte si koupit novou baterii (nebo raději i nějakou do zásoby) a přinést ji na místo, kde zakysnul. Vypátráte ho podle radaru na panelu.

Kdo se bojí, že přijde o život a bude Colony muset hrát od začátku, ať si koupí nové tělo - život a uskladní je v budově č.1. Až vás brouci zakousnou, pokračujete dál s novým životem jako by se nic nestalo.

Těžký laser a osobní štít vylepšují vaši odolnost proti nepřátelům.

Pomocí pastí dokážete ničit obtížný hmyz. Past můžete položit téměř kamkoliv. Jakmile se ji brouk dotkne, past exploduje a zničí sebe i brouka.

Důležité upozornění: Při přistávacím manévru lodi musí být zapnutý přistávací paprsek (BEACON ON), jinak loď dodávku rozhází po celé farmě. V době přistání se nepotulujte okolo přistávací plochy, to je jistá smrt. Naváděcí paprsek spotřebovává velké množství energie, proto ho sepínejte těsně před přistáním zásobovací lodě a po odletu ho rychle vypněte. Bedny s objednaným nákladem doneste do skladů, než vám je brouci sežerou.

Hra prakticky nemá konec, farmaříte až do úplného bezvědomí (pozice se nedá nahrát). Každopádně COLONY patří do mé "zlaté desítky" nejlepších her na Spectrum.

Na konec několik rad:

-Neustále sledujte odpočet času, který zbývá do přistání. Tak na něj nezapomenete.

-Do prostor mimo farmu raději nechoďte, jde tam o život.

-Jestliže se generátor začíná přeplňovat a vy víte, že se nestačíte zbavit solárních baterií, zapnětete naváděcí paprsek. Tím se energetický potenciál snadno sníží.

-Osazujte záhony co nejblíže výkupny.

-Můžete pracovat třeba jen na dvou políčkách a střídavě sít a sklízet.

-U dvou plotů vlevo nahoře je extra zbraň, která střílí za plot. Nezapomínejte na ni.

-Jakmile zahlédnete brouka na území farmy, sledujte ho a zničte. I jeden kus dovede napáchat hodně škody.

-Užírá-li zrovna brouk plot z opačné strany než jste vy, jednoduše plot vyjměte, pavouka zastřelte a plot znova dejte nazpátek.

-Využívejte ty nejdražší ploty, ostatní ukládejte.

-Nezapomeňte, že nejvíce škodí brouci na políčkách, proto je stále hlídejte.

-Rozmísťujte pasti okolo přistávací plochy a okolo políček. Tam jsou nejúčinnější.

-Při každé objednávce si nechte poslat pár pytlů semínek, ať máte stále co sázet.

-Pravidelně si kupujte EXCALIBUR, dozvíte se spoustu zajímavostí o dalších hrách.

- Pokuste se využít toho, že nejde vejít do místnosti, stojí-li vám v cestě jakákoliv překážka, pro brouky musí přeci platit to samé. ANDREW

Prosím toho, kdo přijde na to, zda hra má nějaký konec, aby nám o tom napsal do redakce. Odměna je již připravena! Děkuji Jindrovi za mapu, Lukášovi za místo a sobě za návod.

Sliby se mají plnit aneb poslední pomoc pro maniaky

Maniac Mansion

kompletní návod

Malé ale důležité upozornění: Program je chráněn proti nelegálnímu kopírování. Až budete poprvé procházet opanceřovanými dveřmi, musíte udat heslo. To najdete v tabulce přiložené k originální verzi. Kdo hru má hru jako nelegální kopii, dokáže hru rozehrát, ale nikoliv dohrát! (Proto všechna čest crackerům a dalším lamačům kódů, kteří nám otvírají i jiné dveře programu!)

Tři mladíci v akci

Na začátku si vyberte ze všech nabízených spolužáků Mikeho a Syda. Společně s Davem (to jste přímo Vy) budou tvořit sehranou trojici.

Jako Dave jděte k domu a stoupněte si na rohožku před vchodem. Vezměte si klíč, který je schovaný pod rohožkou a otevřte hlavní vchod do tohoto domu plného šílenců. Odtud jděte přímo do knihovny. V knihovně je tma, budete muset chvíli šátrat v temnotách, než objevíte nějaký vypínač. Rozsvítit si ale musíte, jinak byste totiž neviděli na to, co vlastně děláte. Pak jděte co nejvíce napravo od police s knihami, vylomte dřevěnou desku a objevíte magnetofonovou pásku. Jděte zpět do hlavní haly, pak se dejte nahoru po schodech do prvního patra. Vlevo je salónek, ve kterém seberete mísu s ovocem a odbarvovač.

Až zazní hudba

Ze salónku jděte doleva a vyjděte po schodech nahoru. Otevřte první dveře a vylezte na žebřík přistaveny ke stěně. Pak seberte z police gramofonovou desku a za reproduktorem zluty klíč. Slezte ze žebříku, vyjděte z místnosti a na chodbě vstupte do čtvrtých dveří. Uvnitř naleznete složitý přístroj Hunk-O-Matic.

Je to posilovač, použijte jej raději hned dvakrát. Jděte napravo do koupelny. Vezměte houbu a sejděte po schodech dolu zpátky do přízemí. Vejděte do hudebního salónu. Položte desku na gramofon, do magnetofonu dejte pásku. Stiskněte tlačítko Play a Record. Jakmile skladba skončí, vezměte si desku i magnetofonovou pásku zpět. Jděte do obývacího pokoje a otevřte skříňku, na které stojí rádio. Přehrajte si nahranou pásku na přehrávači, který je ve skříňce. Lustr v místnosti se začne chvět a tak spadne klíč, který zde byl schovaný a na který jste předtím nemohli dosáhnout.

Nakrmte Hlavonožce

Nechte teď na chvíli Daveho odpočinout a vyberte si Syda (klávesou F2). Zaveďte ho do domu. Do kuchyně se můžete pustit až potom, co hladova Edna (v jedné ze střihových scén) z kuchyně odešla. Vezměte si baterku a ledničce odlehčete o plechovku Pepsi-Coly. Projdete jídelnou do spíže. Ve spíži si vezměte ovocné šťávy a vyjděte ven do haly. Setkáte se s Davem a předáte mu ovocné nápoje.

Zvolte si znovu Daveho a jděte k pancéřovým dveřím. Pomocí kódu nebo podvodu je otevřete. Jděte napravo až dojdete ke schodišti. Jděte nahoru a nalevo. Tam se musí objevit Zelený Hlavonožec, který má hlad. Je hrozně žravý a tak mu dejte mísu s ovocem a on vás za to nechá na pokoji.

Přítel v nouzi nejvyšší

Během hry zazvoní dole u vchodu listonoš a strčí do schránky balíček. Potom rychle obě postavičky zaveďte do pokojů, aby je neviděl Hrozný Ed. Ten se totiž ke dveřím půjde jistě podívat.

S Mikem, který je dosud stále mimo dům, dojděte ke schránce a vyjměte balíček. Pak se vydejte do domu za Edem a balíček mu předejte. Rázem je z něho váš přítel.

Pěkně se to zamotává

Nyní si zvolte Daveho. Vstupte do hlavní haly a stiskněte sošku (chrlič). Vedle ní se otevřou dveře.

Nechte Syda těmi dveřmi projít. V místnosti si rozsviťte. Jděte napravo až ke sříňce s pojistkami. Poblíž visí klíč. Klíčem otevřte skříňku a pak jděte znovu do spíže. Určitě jste již s Edem jedna ruka, takže víte, jaké má plány.

Jako Dave vyjděte ven z domu. Prohledejte křoví vpravo od hlavních dveří a vylomte mříž. Bude to pro vás hračka, vždyť Dave je po dvojím užití posilovače strašný silák. Vlezte do sklepa a rozhlédněte se kolem sebe. Najděte ve stropě mříž. Postavte se pod ni a čekejte.

Nyní ať Syd vezme misku na vývojku. Ne vše se ale hned napoprvé musí povést. Miska spadne na zem a vývojka proteče mříži.

Nevadí, Dave rozlitou vývojku vysaje houbou.

Znovu si vemte Syda. Stříbrným klíčem odemkněte vnější dveře. Vyjděte ven a naplňte prázdnou mísu vodou.

Dave musí jít vlevo a otočit vodním kohoutem.

Syd teď musí sebrat rádio a zářící klíč.

Dave musí opět pootočit s kohoutem a pak se vrátí do hlavní haly.

Dojděte Sydem a Davem ke garáži. Dave otevře vrata garáže a opět tak využije svou ohromnou sílu.

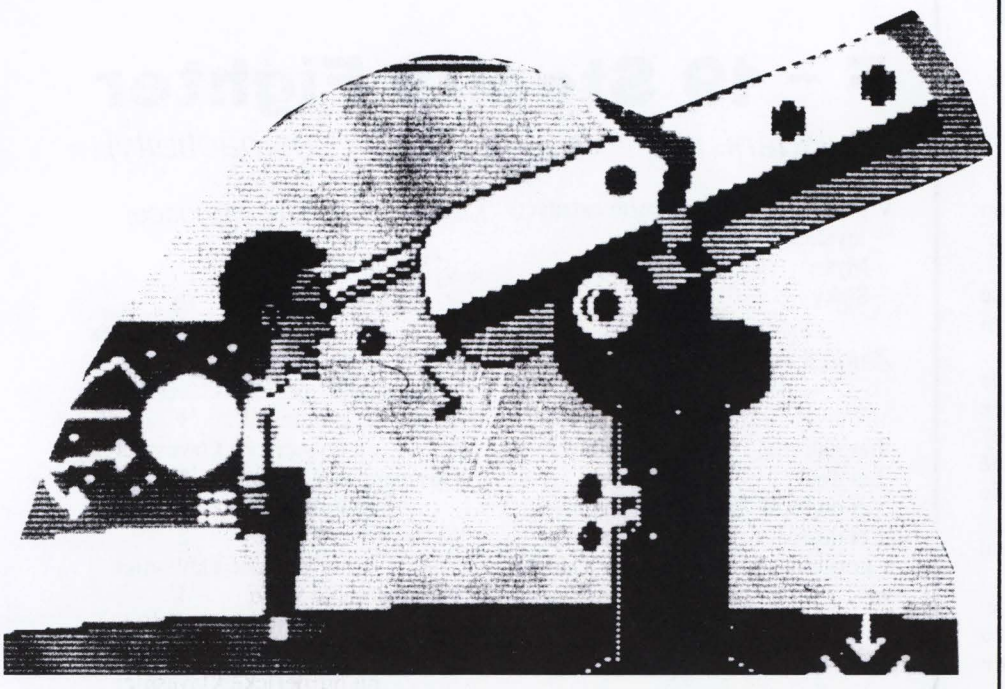
Syd pomocí žlutého klíče otevře kufr auta a vezme si z něj nářadí. Pak se s oběma vraťte do haly.

Tak a může se vyvolávat

Teď byste měli mít v hale celou svou povedenou partu. Teprve nyní se teprve celý plán rozeběhne. Dejte Mikemu nevyvolaný film, houbu s vývojkou a jděte do druhého patra. Na zadní stěně musíte najít dveře. Vstupte, rozsviťte a vyvolejte si film. Použijte k tomu předměty, které v fotokomoře najdete. Když se vám fotky povedly, jděte do Edovy ložnice a počkejte si na něj. Až se ten ošklivec objeví, tak mu fotografie dejte.

Nyní je čas přesvědčit se, zda má Dave stále u sebe odstraňovač barvy, misku s vodou z rybníka, plechovku Pepsi a baterku. Jestli mu bude něco scházet, tak ať mu to jeho kamarádi dají. Nyní jděte do do podlaží, na kterém je i Mike. Jděte do místnosti nejvíce vpravo a prozkoumejte barevnou skvrnu, kterou uvidíte na zdi. Použijte odbarvovač a objevíte dveře.

Pak si zvolte Syda a přesvědčte se, zda má rezatý klíč. Jděte se Sydem do



Edova pokoje a otevřete rezatým klíčem klec s morčetem. Seberte všechny peníze, které v kleci najdete. Nelekněte se, až vás rozzuřený Ed za to zavře do domácího vězení.

Na útěku

Syd je pod zámkem, ujměte se Mikeho. Rychle posbírejte zakutálené peníze, morče a purpurovou kartu. Až se Ed vrátí, dejte mu morče na usmířenou a vydejte se za Davem. Předejte Davemu peníze a čekejte za dveřmi.

Nyní si zvolte Sida. Unikněte z vězení za pomoci rezavého klíče a spěchejte za Mikem. Syd musí otevřít dveře ložnice doktorovy manželky Edny. Edna si to samozřejmě nenechá líbit a znovu Syda šoupne pod zámek.

Teď musí Mike rychle vejít do ložnice a z nočního stolku sebrat klíč. Pak vylezte po žebříku a rozsviťte světlo. Odsuňte jeden obraz a objevíte sejf.

Dave vyndá z rádia baterie a dát je do svítilny. Pak vylezte po žebříku.

Syd se musí dostat pryč z vězení, jde k otevřené skříňce s pojistkami a vypne v celém domě proud.

Dave rozsvítí baterku a pomocí nástrojů dá do pořádku špatné vedení v domě, aby si mohl za chvíli posvítit.

Syd zapne proud.

Heslo je ve hvězdách

Dave sleze po žebříku dolů. Tam bude čekat masožravá květina. Zalejte ji vodou z bazénu. Rostlina povyroste a bude vás chtít sežrat. Dejte jí Pepsi a přestane mít na vás chuť. Dovolí vám, abyste po ní vylezli do observatoře. Tam stojí hvězdářský automat, vhoďte do něj pětník. Stiskněte dvakrát pravý knoflík a podívejte se hvězdářským dalekohledem. Na obloze najdete číslo, kterým otevřete zámek u pokladny.

Jako Mike použijte kombinace, kterou předtím Dave vypátral. V sejfu najdete obálku. Slezete po žebříku dolů. Edna vás chytí a šup s vámi do vězení. Utečte znovu z vězení (už je to trochu fádní, nemyslíte?) a jděte do místnosti s hracími automaty. Když otevřete obálku, najdete v ní čtvrtdolar. Za ten čtvrťák si zahrajte hru Asteroid. Až se objeví tabulka hi-score, poznamenejte si nejlepší výsledek.

Mike a Sid teď předají všechny věci Davemu. Nebudou už nic potřebovat, do hry se již nezapojí, ale Daveho čeká velké finále.

Tak teď už nás nic nezastaví! Zářicím klíčem odemkněte visací zámek. Musíte požít i hesla z hracího automatu, abyste rozlouskli číselnou kombinaci. Dostanete se do tajné laboratoře šíleného doktora. Tam někde vevnitř ho musíte potkat. Pak spustí přístroj na zničení celého domu. Zbývají vám jenom dvě minuty, musíte sebou hodit!

Otevřte truhlu a oblečte si protiradiační oblek. Dveře napravo se ovládají purpurovou kartou. Za nimi je meteor, který tohle všechno spískal. Vypněte na něm pákou proud a povedený doktůrek i s celou rodinou se hned dostanou z dosahu špatného meteorového záření. Popadněte meteor, odneste jej do garáže a strčte ho do kufru auta. Nastartujte auto žlutým klíčem, zapněte raketový motor a ...máte to za sebou!

L.L.G.

F-19 Project Stealth Fighter * ZX *

Jestliže na začátku hry neurčíš správně identifikaci letadla, pak až program bude chtít nahrávat další mise, stiskni BREAK a potom CONTINUE. Když neuspěješ, postup zopakuj, jinak program nebude fungovat na sto procent.

Povely z klávesnice:

1-4	Volba zbraní
B	Brzdy
D	"Návnada" pro nepřátelské rakety
E	Nastartuje / zhasíná motor
F	Flaps
G	Podvozek
H	Zrychlení času
I	Fotoblesk
J	Snížení tahu motoru
K	Zvýšení tahu motoru
M	Identifikace letadla v dostřelu rakety
N	Vypnutí / zapnutí navigačního přístroje
R	ECM
S	Status
T	Identifikace zaměřeného cíle na zemi
U	Odjištění / zajištění zbraní
V	Výhledy
W	Stav zbraně
Y	HUD (zapnuto / vypnuto)
Z	Změna dosahu radaru

"SYMBOL SHIFT" - Katapultace

Indikátory palubní desky:

A	Zrychlení toku času
WB	Stav zbraní v letadle
LG	Kola
FLP	Klapky
SB	Brzdy
G	Muška děla na HUD
B	Zaměřovač pro bomby
M	Zaměřovač pro rakety
ECM	ECM vypnuto / zapnuto
IRJ	Fotoblesk zapnut / vypnut
DCY	Vypuštění klamného cíle - "návnady"
E	Identifikace nepřítele
W	Soupis zbraní
S	Celkový stav letadla.

Sci - fi povídka
Experiment

Frederic Brown

"Pánové," obrátil se profesor Johnson s pýchou v hlase ke shromážděným kolegum. "Toto je první stroj času."

Stroj vypadal jako poštovní váha. Lišil se od ní jenom dvěma knoflíky umístěnými pod stupnicí.

"Abych řekl pravdu, není příliš velký. Je to jenom zkušební model. Zatím se může použít pouze pro předměty, které váží nejvýše tři libry a pro časoprostor maximálně dvanáct minut vpřed i vzad. Je malý, ale pracuje spolehlivě."

Profesor Johnson měl v ruce kovovou krychličku.

"A zde je předmět našeho dnešního experimentu. Tato mosazná kostka váží jednu libru a tři unce. Nejdříve ji pošlu na pět minut do budoucnosti."

Sklonil se a zatočil jedním z knoflíků.

"Prosím, panove, podívejte se na své hodinky!"

Podívali se a profesor položil krychličku pozorně na desku stroje. Okamžitě zmizela. Za pět minut se objevila znovu.

Profesor Johnson ji vzal do ruky: "A teď ji pošleme na pět minut do minulosti".

Zatočil druhým knoflíkem a s kostkou v ruce se znovu podíval na hodinky. "Je přesně za šest minut tři. Mechanismus stroje spustím tím, že položím kostku na jeho desku. Bude to přesně ve tři hodiny. Kostka tedy musí zmizet z mé dlaně až bude přesně za pět minut tři a objevit se na desce pět minut před tím, než ji tam položím."

"Ale jak ji tam pak položíte, pane kolego?" optal se jeden z přihlížejících.

"Zmizí z desky, jakmile začnu natahovat ruku a objeví se v mé dlani, abych ji mohl na desku položit. Dávejte pozor, ve tři hodiny se mi tu zase ukáže."

Kostka zmizela z jeho ruky a objevila se na desce.

"Vidíte, pánové? Pět minut před položením na stroj UŽ TAM JE."

Jeden z kolegů svraštil čelo: "Ale, okamžik. Co by se stalo, kdybyste ji tam nepoložil. Kdybyste teď, pět minut předtím, než položíte krychli na desku, kde se již objevila; kdybyste teď změnil svůj úmysl a vůbec ji tam nepoložil? Takže by tam ve tři hodiny NEBYLA. Nedošlo by k jisté paradoxní situaci?"

"To je zajímavý nápad" zamyslel se profesor Johnson. "Přiznám se, že jsem o tom neuvažoval, ale dobrá, zkusíme to. Nepoložím ji tam!"

Nedošlo k žádné paradoxní situaci. Mosazná krychlička zůstala ve tři hodiny klidně ležet tam kde byla - na desce stroje času.

Ale ostatní vesmír i profesory zmizel.

Přeložil Joris

F - 19 Stealth Fighter

Ovládání pro Amigu (a ostatní šestnáctibity)

V prvním menu si vyberte ovladač:
- Joystick
- Myš
- Šipky

Základní ovládání:

	joystick	šipky
Let nahoru	k sobě	nahoru
Let dolů	od sebe	dolů
Let doprava	doprava	napravo
Let doleva	doleva	nalevo

a kombinace: např. nahoru a doprava

Motory:

- Inc zvýšení tahu '\'
(první klávesa nalevo od Backspace)
- Dec snížení tahu '''
(druhá klávesa nalevo od Backspace)
- Max Pwr
maximální rychlost shift + '\'
- Min Pwr
žádná rychlost shift + '''

Další základní ovládání:

- Podvozek '6'
na hlavní klávesnici
- Klapky '9'
na hlavní klávesnici
- Brzdy on/off '0'
na hlavní klávesnici
- Autopilot on/off '7'
na hlavní klávesnici
- Zrychlení času shift + 'Z'
- Normální čas shift + 'X'

Pohledy na letadlo:

- Zadní shift + F1
- Horní shift + F2
- Ze strany shift + F3
- Z rakety shift + F4
- Zvětšení 'Z'
- Zmenšení 'X'

Základní ovládání v kabině:

- výhled z kabiny F1
- HUD F2
- CRT mapa F3
- Palubní data F4
- Výzbroj F5
- Poruchy letadla F6
- ILS on/off F9
- Info o akci F10
- Katapultace shift + F10

Mapa INS (Interní navigace)

- Vyber cíl F7
- Změň cíl F8
- Smaž cíl shift + F8
- Vyber předcházející cíl '-'
na numerické klávesnici
- Vyber následující cíl '+'
na numerické klávesnici
- Nastavení cíle nahoru '8'
na numerické klávesnici
- Nastavení cíle dolů '2'
na numerické klávesnici
- Nastavení cíle vlevo '4'
na numerické klávesnici
- Nastavení cíle vpravo '6'
na numerické klávesnici

Ovládání kamery:

- Dopředu '/'
- Dozadu '.'
- Vlevo 'm'
- Vpravo ','
- Změna cíle 'b'
- Nový cíl 'n'

Zbraně:

- Pohled F5
- Změna space
- Odjištění / zajištění
'8' na hlavní klávesnici
- Střelba raket Return nebo pravá myš
- Kanón space

Obrana:

- Flare '1'
- Chaff '2'
- IR Jammer '3'
- ECM '4'
- Decoy '5'

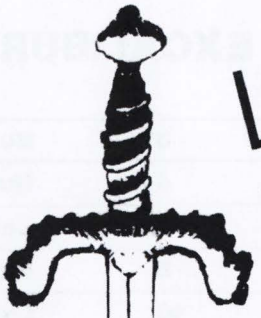
Hlasitost zvuku Alt + 'v'

Detaily obrazu Alt + 'd'

A nakonec ještě malý podvůdek, který funguje jen při cvičných letech. Letadlo se po stisknutí kláves přesune pár kilometrů na zvolenou stranu.

Sever	Alt + 'i'
Západ	Alt + 'j'
Jih	Alt + 'k'
Východ	Alt + 'l'

ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER



LEVEL 6

ROČNÍK 91 × 3
Popular Computer Publishing
CENA 18,- KČS

EXCALIBUR

69

SINCLAIR
ZX-SPECTRUM

ATARI
XL, XE

COMMODORE
+4, 16, 64, 128

SHARP

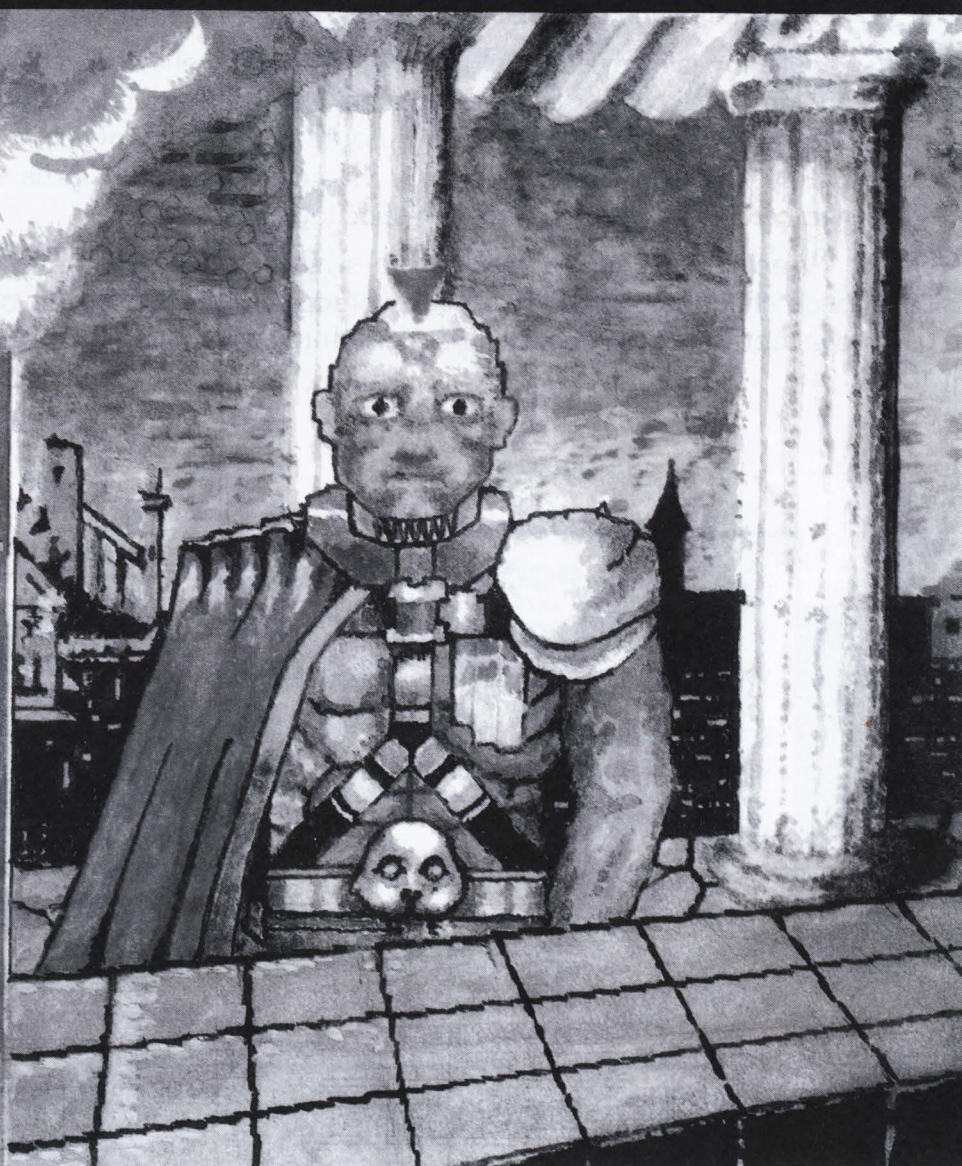
AMSTRAD

DIDAKTIK
GAMA, M

IBM PC
kompatibilní

ATARI ST
MEGA, TT

AMIGA



LEVEL 6

EXCALIBUR * 3

Powermonger	3	Budokan	15
Flood	4	Hundra - mapa a návod	16
Wings	6	Locomotion	18
Sierra On-Line - seriál	8	Pipe Mania	18
Manic Miner - 8/16	10	Logické rychlíky - dokončení	19
Arcanoid - 8/16	11	Battle Squadron	20
Pinnball	12	Operation Stealth - druhý díl	21
Pinnball Magic	13	Supremacy - popis ovládání	23
Harley Davidson	14	Pokemania - ZX	24
Full Throttle	14	Powermonger - první rady!	26
Way of Exploding Fist	15	Tree Weeks In Paradies	28

Vážení čtenáři, fandové počítačových her !

Když se kdysi začal lidem zpožďovat kalendář za Sluncem, vyhlásil papež Řehoř XIII. reformu, která v roce 1582 vrátila jarní rovnodennost opět na 21. březen. Muselo se však přeskočit 10 dní v kalendáři. Stalo se to v 16. století právě včas a bez následků. Někde otáleli a napravovali kalendář až revolucí z čehož se dosud vzpamatovávají.

Také my jsme museli přistoupit ke srovnání našeho číslování tak, abychom v půlce roku nestrašili na obálce s trojkou. Zpoždění v označení bychom nikdy nedokázali dohnat, zázraky v naší polygrafii se dosud nekonají. Proto jsme zvolili pro časopis počítačových her slůvko, které je Vám všem důvěrně známé. Dnešním číslem jsme tedy vstoupili do LEVEL 6 a na konci roku 1991 chceme být ve dvanáctce. Za rok vyjde, jak snadno spočítáte, deset čísel.

Vracíme se do Evropy, všude to slyšíme. Zvolili jsme proto "západní" systém předplatného. Kdo bude chtít přistoupit do naší rodiny předplatitelů, zvolí si svůj vstup a délku předplatného - šest nebo dvanáct čísel. Podrobnosti si jistě přečtete na zadní straně obálky.

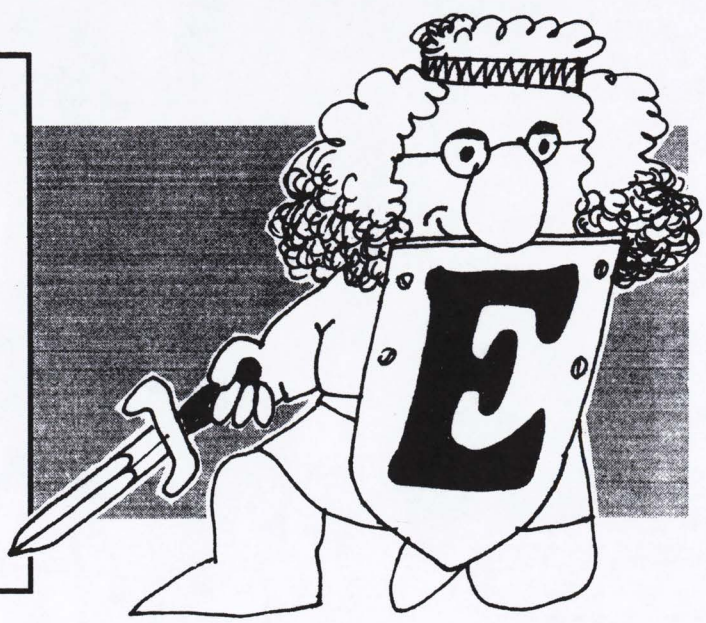
Váš Excalibur

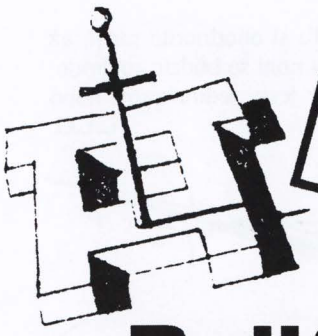
ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

MK ČR 5 204, MČ 4 / 129

EXCALIBUR

VYDAVATEL	Popular Computer Publishing Martin Ludvik	
ŠÉFREDAKTOR	Lukáš Ladra	LLG
REDAKCE	Andrej Anastasov	ANDREW
	Jakub Červinka	Červ
KRESBY	Joris	
LAYOUT	Ludvik/LLG/Joris	
ADRESA REDAKCE:	PCP Excalibur P.O.Box 414 111 21 Praha 1	
OBJEDNÁVKY:	SMS U Pergamentky 8 170 00 Praha 7	





TIP NA HRU ROKU

Už jste si možná zvykli, že jsme si na této stránce udělali místo pro nějaký počítačový hit. Tentokrát jsme si vybrali hru, která už není úplná novinka. Začala se prodávat minulý rok v listopadu. Je to ale tak kvalitní dílko, že pořádně zamíchá pořadí na Top-žebříčku her roku 1991.

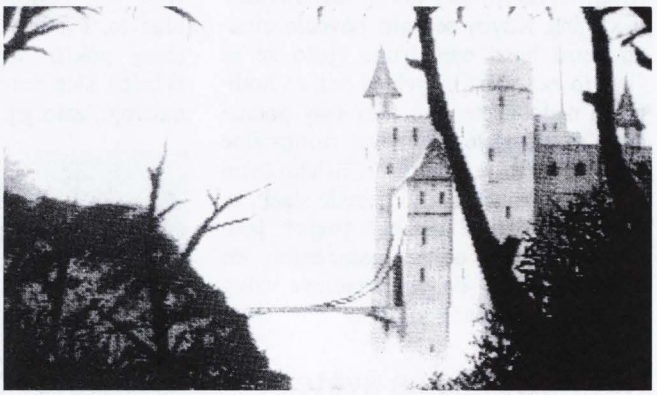
Francouzská invaze do světa počítačové zábavy dopadla opět na jedničku. Po Populous dobývá svět i Powermonger!

Bullfrog / Electronic Arts
POWERMONGER

Výborní Francouzi

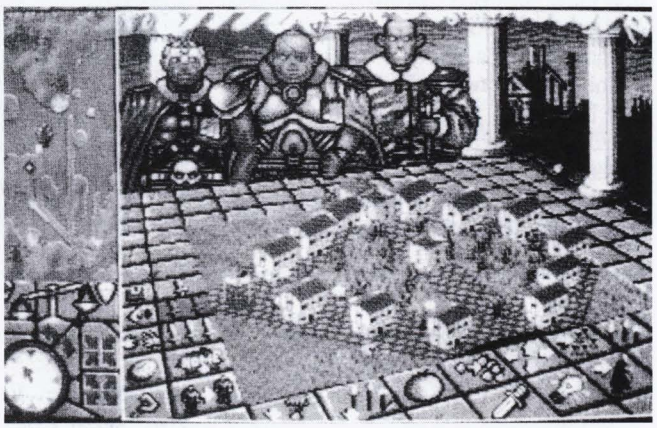
To, že první housle v softwaru přestávají hrát americké a anglické firmy, dokazují dvě nejznámější francouzské dílničky se zvířecími názvy: Delphine Software (Delfíní Software) a Bullfrog (Bučivá žába). Od Delfínů pocházejí hry Future Wars a Operation Stealth, dvě esa typu adventure.

Žabáci jsou zase přeborníci ve strategických hrách. Hned s první hrou Populous zvítězili naprosto s přehledem v kategorii strategických her roku 1989. Firma vydala i datovou disketu s dalšími krajinami "The Promised Lands". Tím se zvýšil úspěch Populous na trhu a mezi hráči. Pak Bullfog udělali jednoduchou arcade Flood, ale hlavně nabírali síly na pokračování Populace - Powermonger. Na pulty softwerových prodejen se Powermoger dostal ke konci října 1990 a za pouhé dva měsíce mohli Žabáci na sklonku roku slavit - znovu první místo za strategii!



Dobýváte svět v RAM

Zatímco v Populous jste byli v roli tvořitele, který podle své vůle upravuje krajinu a řídí celou svou "přidělenou" populaci, s Powermongerem je to trochu jiné. Už nejste nehmotný duch, který se vznáší nad obyčejnými smrtelníky, ale přeměnili jste se ve středověkého rytíře z masa a kostí. Ale abyste to v drsném světě v paměti počítače měli trochu snažší, dostanete do začátku jeden hrad, dva tucty bojovníků a nějaké to jídlo pro mužstvo. Pak už záleží jen a jen na vás, jak rychle dobyjete celý kraj.



Teď se naplno ukáže vaše strategické umění. Pochody s mužstvem od vesnice k vesnici, drancování měst, verbování pokojných vesničanů do armády, taktické manévrování v krajině, vytváření zásob na cestu, výroba zbraní, obchodování či neúprosné bitvy není zdaleka vše, co zažijete na plastickém stole v trojrozměrném a naprosto realistickém světě. Například roční období se tu střídají se železnou pravidelností, v zimě za hustého sněžení je nejlépe někam zalézt do vesnice a nabírat síly na další předlouhé pochody a války. Ono se v zimní vanici ani pořádně nic jiného nedá dělat, protože přes monitor začne hustě sněžit a vy se nedokážete orientovat v krajině.

Ten správný nádech středověkých bitev dostane Powermonger tehdy, když vybojujete vítězný boj s jinou armádou a zajmete jejich vůdce. Stane se pak vaším poddaným, ale zachovává si samostatnost. Stane se kapitánem vaší druhé armády a dokážete s ním vše, co svedete sám. Věc má ale jeden háček. Zprávy posíláte vašemu kapitánovi pomocí poštovních holubů a přece jenom to opeřeným pošťákům chvilku trvá, než k němu přiletí s vaší zprávou. Musíte tedy při ovládání podřízeného vojevůdce uvažovat trochu dopředu a počítat s tím, že jeho armáda na vaše povely nebude reagovat

okamžitě. Samostatných armád a jejich kapitánů můžete mít maximálně pět a potom ani nebudete vědět, komu dřív udělovat rozkazy.

Celé ovládání hry se nese v duchu hry Populous. Pomocí příkazových ikon a myši ovládáte celou hru. Ikon je mnohem více než v Populaci a to umožňuje použít k vítězství pokaždé jinou strategii. Abyste stále měli přehled o tom, jak si ve středověkém světě stojíte, jsou vlevo dole na obrazovce malé váhy. Pravá miska váhy je vaše, levá protivníka. Jakmile pravé rameno vah klesne až dolů, jste pány jednoho světa a můžete začít dobývat další.

Jednoduché počty: svět v Powermongeru se skládá z nezávislých zemí uspořádaných do mřížky 13x13, tedy 169 částí krajiny. Kdyby se vám povedlo obsadit zemi hned napodruhé (jako že se vám to nepodaří!), rychleji než za hodinu to nedokážete. Pak tedy celý počítačový svět budete obsazovat minimálně 170 hodin. To je tedy týden čistého času! A pro ty, kterým ani to nebude stačit, se připravují datové diskety (stejně jako u Populous) s dějem zasazeným do Egypta faraonů, do první světové války i do daleké budoucnosti.

Nový klasik je na světě

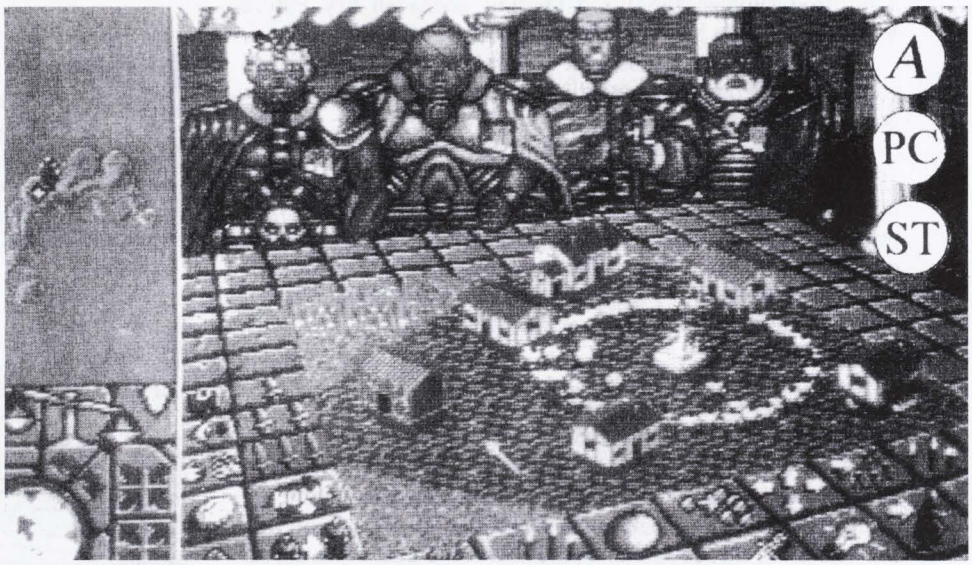
Grafické zpracování hry vysoko převyšuje obvyklý průměr, vektorová grafika je plná detailů. V krajině můžete spatřit ovce a ptáky a o všech těchto pidiobjektech počítač "ví" a počítá s nimi. Dokonalé jsou i vesnice obyvatel, hrázděné domy a ruiny hradů jsou nakresleny s naprostou přesností. V trojrozměrné krajině se děje vše s naprostou plynulostí, jen při rychlých pohybech několika armád počítač "nestíhá" a na několik sekund se zablokuje obraz.

Výborná funkce jedné z ikon je přiblížení pozorovaného předmětu tak, že můžete spatřit i ty nejmenší detaily. Powermonger začíná výnikajícím úvodním demem, podbarveným ještě lepší hudbou. I když jsme na podobné úvodní pasáže už zvyklí a bereme je jako samozřejmost každé lepší hry, Bullfrog opět překvapili! Celé demo (pět animovaných obrázků a hudba) je jen na jedné disketě. Společně s úvodem je tam ale i rozsáhlá hra! Tím odpadá nepříjemný "mariáš" s vyměňováním disket v jediné disketové mechanice.

Zvuk je precizní a věrný. Ve vesnicích bečí ovce, ptáci pleskají křídly, na vodě pak zaslechnete nárazy pádel na hladinu. Při bitvě slyšíte ryk boje a vítězný pokřik vojska. Úvodní tajemná skladba sice nehýří pestrostí použitých nástrojů, zato její motiv je vynikající. A "playability"? Tu si ohodnotíte sami, až ve dvě hodiny v noci se budete rozhodovat, jestli dobýt ještě jednu zemi nebo jít spát! L.L.G.

Powermonger
Bullfrog–EOA 1990

Excalibur 3/91	94 %
1	1
idea	*grafika*
hudba	*atmosféra*
1	1



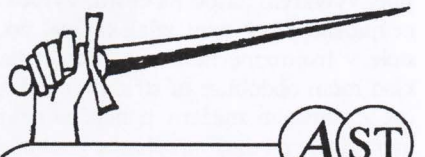
FLOOD

Flood (potopa) je další hra firmy Bullfrog, která vyplnila časové období mezi Populous a Powermonger. Je to jednoduchá akční hra. Procházíte podzemním bludištěm po roztodivných jeskyních a sbíráte vše, co najdete. Až seberete všechno haraburdí, které se tam válí, můžete přejít do další úrovně.

Abyste neměli práci tak jednoduchou, hned na startu se začne podzemí zaplavovat vodou. Pod hladinou vydržíte jenom chvíli, dokud vám nedojde kyslík. V jeskyní se pohybuje množství příšer, které se vám snaží zhatit plány, naštěstí jdou všechny zničit. Až na jednu výjimku, jakéhosi ducha, podobného zlu z Populous. Proti potvorákům používáte rozličné zbraně, které si můžete mezi sebou vyměňovat. Na někoho platí granát, jinde bumerang či hvězdice. Na nedostupná místa se dostanete šlápnutím na minu, která vás vymrští vzhůru. Můžete použít i balónek nebo vyšplhat po paprsku laseru. Žabák také může lézt po stropě jako moucha. Občas v jeskyni naleznete zvláštní čtverce postavené na roh. Těmi projdete do skrytých místností.

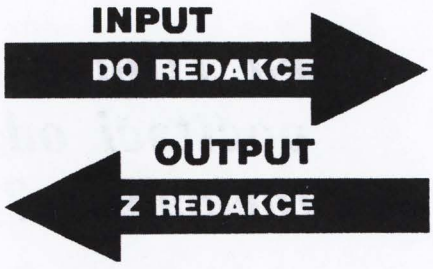
Flood je velice pečlivě graficky proveden, nejvíce se mi líbil úvodní obrázek. Během hry uslyšíte množství zvuků. Hudby si ale příliš neužijete, snad vám to ta na začátku vynahradí. Posun obrazovky je plynulý a animace postav je rychlá. Scénář Potopy je nápaditý a zaujme hráče hned při prvním pohybu joystickem. Na Flood mi trochu vadí, že některé místnosti jsou rozsáhlé a chvilku to trvá, než se jimi prokoušete. Přesto si myslím, že tuto hru si většina lidí zahraje s chutí.

A abyste se s Potopou moc netrápili, v rubrice Typy a Triky najdete seznam vstupních kódů do jednotlivých úrovní. A nezapomeňte, že na konci Flood vás čeká velké překvapení! -mCh-



Flood
Bullgrog/EOA 1990

Excalibur 3/91	66 %
3	2
idea	*grafika*
hudba	*atmosféra*
3	2



Poštovní přihrádka 414 se začíná plnit vašimi náměty, tipy a triky. Doprovází je připomínky k obsahu Excaliburu. Za ně mnohokrát děkujeme, budeme se snažit všem vyhovět. Dále nám přichází velké množství různých návodů ke hrám. Budeme je postupně uveřejňovat v rubrice "Jak dál?". V tomto čísle se již dostalo na ty nejrychlejší.

Vaší mravenčí pili chce redakce vtisknout určitý řád. Příspěvky zasílejte především strojem psané na listech formátu A4. Dodržujte přispěvatelské zvyklosti, pište 32 řádek a 64 úhozů na řádce. Pro příspěvky zpracované na tiskárně používejte režim NLQ. Nejlepší ovšem bude, zašlete-li článek na disketě (obratem ji vrátíme). Pak ale musíte nahrát ASCII znaky v některém kódování u nás zavedeném. Nejlepší je norma Kamenických nebo KOI8. Samozřejmě, že Váš dopis uvítáme i když bude napsán čitelně rukou.

Ještě k mapám. Kreslete je také na formát A4, s pytlíky od svačiny máme špatné zkušenosti, většinou (omylem) skončí v koši. Používejte černou tuš nebo tenký černý fix. Nezapomeňte, že Excalibur je stále černobílý, proto žádné barvy! Než začnete kreslit, udělejte si po straně papíru tenkou tužkou dvoucentimetrové okraje a zachovávejte hlavně velikost textu na naší stránce. Největší svízel je s popisy, doporučujeme psát nápisy jenom tužkou. Pěkně slabě a tence, ať jdou snadno odstranit. Kdo neumí dobře kreslit, nebo si není jistý, ten pošle jen náčrtek, bude-li pěkný, sami jej překreslíme. Kdo zase umí zpracovat pěkné mapy v grafických programech, ať použije při jejich tisku tu nejkvalitnější tiskárnu, jakou dokáže sehnat (laser nebo 24jehličkovou). Také může poslat data na disketě, pak ale musí opět připsat, jaký grafický program použil. Všechny příspěvky, jak obrázky, tak texty samozřejmě honorujeme.

Nakonec něco pro ty, kteří žádnou hru nedohráli nebo je nebaví psát. Každý čtenář se může zúčastnit naší tipovací ankety o hru měsíce. Podle vašich hlasů sestavíme žebříčky vašich nejoblíbenějších her. Stačí jen korespondenční lístek a řídit se podle vzoru:

Mám ATARI ST. Tipuji:
1. Powermonger
2. DungeonMaster
3. Tetris

Pozor! Jen ten, kdo napíše zpáteční adresu a nalepí na lístek kupón ze strany 29, bude zařazen do slosování. A jaká bude výhra? Každý měsíc jeden joystick, ten se určitě každému šikne.

Vaše redakce

i SERVIS

V žádném správném počítačovém časopise nemůže chybět inzertní rubrika. Také Excalibur vyhovuje přání čtenářů a zavádí pravidelný informační servis. Soukromá nevýdělečná inzerce je zdarma. K zaslání textu použijte přiložený lístek, nebo připište svůj inzerát k tipu na hru měsíce. I-servis Excaliburu bude mít zatím tyto rubriky:

Nabízím
Potřebuji
Vyměním
Různé
Dopisování
Kluby

Pokud podávaný inzerát bude oznamovat trvalou výdělečnou činnost, obratem vám zašleme složenku. Nejmenší inzertní plocha v Excaliburu je 4,5 cm x 6 cm za 195 Kčs.

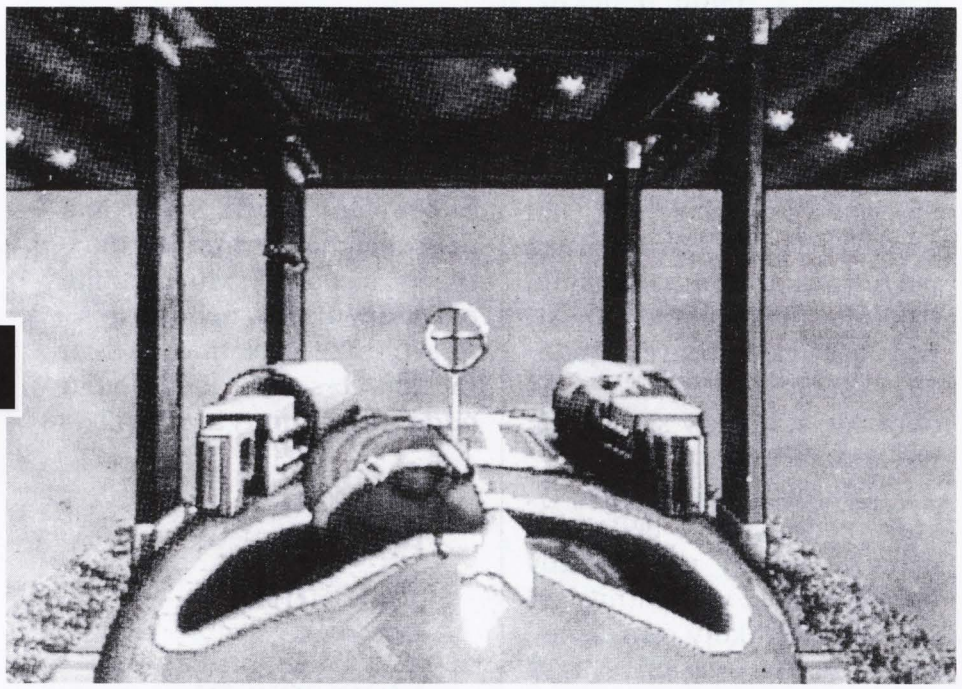
i SERVIS

První inzerát

Líbí se mi hra Lotus Esprit Turbo Challenge, ale nevím jak ji získat. Mám Atari 800 XE a je mi 12 let. **Martin Adam, Madridská ul. 24, 101 00 Praha 10-Vršovice**

WINGS

Další film na počítači od Cinemaware?



Mnozí z vás, kdo máte šestnáctibitový počítač s pamětí 1MB, jste se setkali s hrou od firmy Cinemaware "It Came from the Desert", zpracované podle různých amerických filmových hororů. Po této zdařilé "filmové" hře na sebe dlouho nenechala čekat It Came II. Posledním hitem Cinemaware jsou Wings - Křídla.

Po nahrání programu se jako první objeví stylový úvod, na jaký jsme si u Cinemaware už zvykli. Nejdříve vám připomene první pokusy s letadly. Objeví se citát jednoho z bratří Wrightů, který prorokuje zneužití jejich vynálezu ve válkách. Pak naskočí panoráma rozbombardovaného města a spoza jeho střech se vynoří francouzský dvouplošník pronásledovaný německou stíhačkou. Jako v každém filmu teď následují titulky, které doprovází příjemná a stylová hudba.

Je to letecký simulátor dvouplošníku. Jako spojenecký pilot se účastníte bojů 1. světové války od začátku až do konce konfliktu. A pak už na vás čeká přes 230 bojových letů. Dříve, než se dostanete na frontu, musíte absolvovat úspěšně leteckou školu. Po zápisu jména si nastavíte svoje počáteční kvality v pilotáži, střelbě, mechanické zručnosti a odolnosti. Doporučuji mít všechny hodnoty vyvážené. Ostatní údaje v tabulce jsou čistě informativní a budou se postupně měnit podle vašich úspěchů či neúspěchů. Teď na vás čeká jeden ze tří typů cvičných letů.

První varianta je sestřelení balónu ve vektorové grafice. Na obrazovce se objeví dvouplošník z pohledu od výškovky (jako byste seděli vzadu na trupu). Před sebou máte jen záda pilota. V prvních letadlech tak létal instruktor za žákem nebo za cestujícím. Žádné přístroje nepotřebujete, protože výkon motoru nemůžete regulovat a střeliva máte neomezené množství. Prostor před sebou vidíte průhledem mezi spodním a horním křídlem. Tento neobvyklý pohled se brzy ukáže jako velice praktický. Hlava pilota se totiž otáčí do směru nejbližšího nepřátelského letounu a podle toho můžete zvolit tu správnou taktiku pro útok. K ovládání letadla použijte myš, joystick nebo klávesnici.

Druhou variantou cvičného letu je bombardování v 2D grafice. Svůj letoun vidíte v pohledu shora. Vidíte i vše, co je pod ním. Hra sice dostane nádech obyčejných arcade her, ale je to určitý oddych po náročných bojích v trojrozměrné grafice. K ovládání potřebujete myš a využijete obě její tlačítka. Levým střílíte a pravým uvolňujete bomby.

Třetí variantou letecké školy ve Wings je ničení barelů u cesty. Tato část je v "klasické" 3D grafice a vy vidíte svůj letoun z pohledu zezadu shora a mírně vlevo (viz. obrázek). Tento typ letů je označován "strafe" a později poznáte, že je nejnáročnější. K ovládání použijete joystick, myš nebo klávesnici.

Pokud první zkušební let splníte, jste převeleni k bojovému útvaru. Přivítá vás velitel útvaru a začne kolotoč bojových letů. Kdo ovládá angličtinu, tomu doporučuji pořádně si pročíst první stranu útvarového deníku. Celý deník je velice poučné čtení, které odpovídá historii první světové války.

Také se dozvíte, jaký bojový úkol na vás čeká. Ze začátku je to nejčastěji hlídkový let. Objeví se tabulka, ve které je přesně popsán váš úkol, kdo s vámi letí (hodnost, jméno, počet letů a sestřelů - podle těchto informací si můžete udělat představu o síle vaší formace) a cíle, které zasáhnout nesmíte - zdravotníky, školy apod. Potom máte také poslední možnost si vaši výhodnou pozici uložit na disk.

Po volbě "let" se objeví startující letadlo a následují komentáře k letu např. kolik je proti vám letadel. To vše se pravidelně před každým letem opakuje. Při hlídkových letech, doprovodných letech, útocích na balony, při obraně základny nebo vlastních balonů je grafika stejná jako u první varianty cvičného letu na balony. Jsou to také jediné lety, při kterých můžete zahynout.

Několik rad pro začínající piloty. Řiďte se podle pilotovy hlavy. Nejkratší cesta k balonu není vždy nejbezpečnější - je výhodné zbavit se nejdříve dotírajících stíhaček a pak podle protivzdušné palby zvolit cestu k balonu (palbě se vyhnout). Na likvidaci balonu stačí několik ran z bezprostřední vzdálenosti. Pozor na srážku s ním, to je jistá smrt. Vyhněte se i padajícímu letadlu. Srážka je na 95% smrtelná. Cizí letadlo jde sestřelit nejsnadněji, letí-li před vámi a zatáčí, nebo letíte-li nad ním a stíháte je dolů, kde už tak nemůže manévrovat. To je normální stíhací taktika. Nezapomeňte, že motor vašeho dvouplošníku není moc silný a při větším stoupání může vysadit. Jeho nahození je provázeno značnou ztrátou výšky. Někdy se stane, že se cizí letadlo dostane za vás.

Pak podle situace proveďte obrat doprava či doleva a "vyleťte z obrazovky". Nezkoušejte uniknout směrem nahoru - určitě vám vysadí motor a vy nevíte, v jaké jste výšce. Při pokusu o únik dolů jste pro nepřítele snadný terč.

Pokud jste zasaženi tak, že se nemůžete zúčastnit dalšího boje a letadlo je přitom ještě trochu ovladatelné, můžete pohodlně přistát v jakýchsi "hlávkách zelí". Jste-li však sestřeleni a zabiti, očekává vás důstojný pohřeb. Pak si můžete vybrat ze tří variant:

1/ nahrát uloženou pozici
2/ začít hru znovu od začátku
3/ pokračovat ve hře s tím, že si vycvičíte dalšího pilota.

Při tzv. "strafingu", což je kulometný útok na pozemní jednotky, je grafika stejná jako při cvičném letu na barely. Uvidíte buď silnici, koleje nebo zákopy podél cesty. Útok na kolonu vozidel není obtížný, pokud nemá silnou obranu. Pěšák padne po jednom zásahu, ale auta, stany s municí nebo protiletadlové jednotky chtějí zásahů mnohem víc. Proto střílejte několikrát do stejného místa. Vagóny a lokomotiva už vyžadují značný počet dobrých zásahů, celý vlak se zničit prakticky nedá. Letíte-li nad zákopy, počítejte s tím, že vojáci nejsou do poslední chvíle vidět a jsou dobře ukryti. Vykouknou těsně před vámi a okamžitě po vás střílí. Proto stále "kropte" zem před sebou. Uvidíle-li za letu velký protiletadlový kanón, okamžitě ho zničte nebo se mu velkým obloukem vyhněte. Od něj totiž stačí jediný zásah. Let končí buďto úspěšným přeletem nad celým územím nebo sestřelením.

Sekce bombardování začíná asi po 25 úspěšných letech. Před každou se akci objeví mapa území s cíli a rozmístěním všech objektů. Tuto mapu doporučuji pozorně prostudovat a pečlivě volit cestu k cílům mezi protiletadlovými stanovišti. V silné palbě můžete docela dobře cíl minout anebo být sestřelen při manévrování. V poslední čtvrtině války už proti vám létají nepřátelská letadla, která se vás snaží za každou cenu sundat.

Po skončení každého letu se objeví tabulka vašeho hodnocení. Čeká vás podle úspěchů pochvala nebo naopak při neúspěších pokárání. Zhruba jednou za měsíc se objeví tabulka nejlepších pilotů obou stran podle počtu sestřelů. A zase následuje deník, úkol, let a tak pořád dokola. Po posledním bojovém letu následuje triumfální přelet spojeneckých letadel nad osvobozeným městem.

Moje osobní hodnocení? Celý běh programu je podbarven stylovou hudbou, která se postupem času dokonale zprotiví. Dalším nedostatkem je špatný průběh letu po mapě. Poletíte-li stále jedním směrem od balonu či od základny, tak po chvilce zjistíte, že se znovu přibližujete. Území pod vámi se opakuje, naštěstí to příliš nevadí. Také grafika při bombardovacích akcích by mohla být provedena kvalitněji. Hra je na dvě diskety a když máte jen jednu disketovou mechaniku, musíte je každou chvíli vyměňovat. Pozor - při předčasném vyndání odjištěné diskety hrozí porušení programu! Nepříjemné je také, že za letu nemůžete uložit aktuální pozici.

Ke kladům Wings zejména patří historická objektivnost bojového deníku i průběhu bojů. Postupně roste nebo klesá aktivita nepřátel, do bojů jsou nasazovány nové typy letadel. Největším přínosem do stále se rozšiřující rodiny leteckých simulátorů je to, že se Cinemaware nebála udělat simulátor historického letadla. Je to dobrý odpočinek od moderních letadel, přeplněných elektronikou (F-16, F-18, F-29 aj.). Je to návrat ke klasickým leteckým metodám i navigaci. Kladem Wings je i několik druhů grafického zpracování jednotlivých akcí. Při tolika letech by bylo krajně nepříjemné a unavující vidět stále stejný obrázek. Proti moderním strojům, kde musíte neustále sledovat přístroje, je let s dvouplošníkem prostě pohoda. Klady ve Wings jasně převyšují nad jeho zápory, proto už jen zbývá nasadit leteckou kuklu, ochranné brýle a vzhůru do boje...

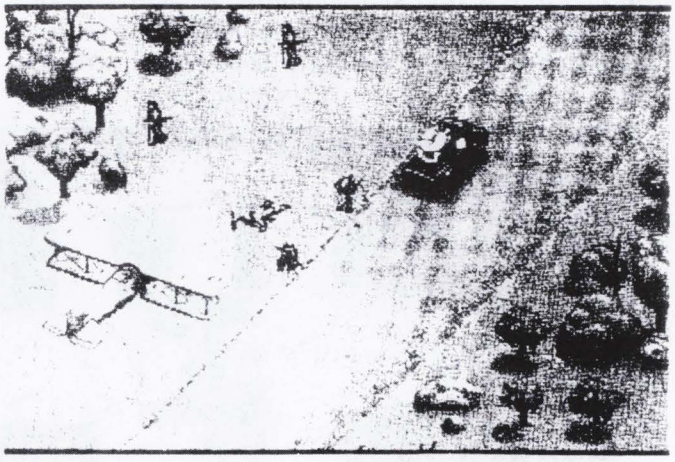
Petr Měrka

Wings
Cinemaware 1990

Excalibur 3/91 78 %

2 *idea*	**2** *grafika*
hudba	*atmosféra*
2	**2**

ST A

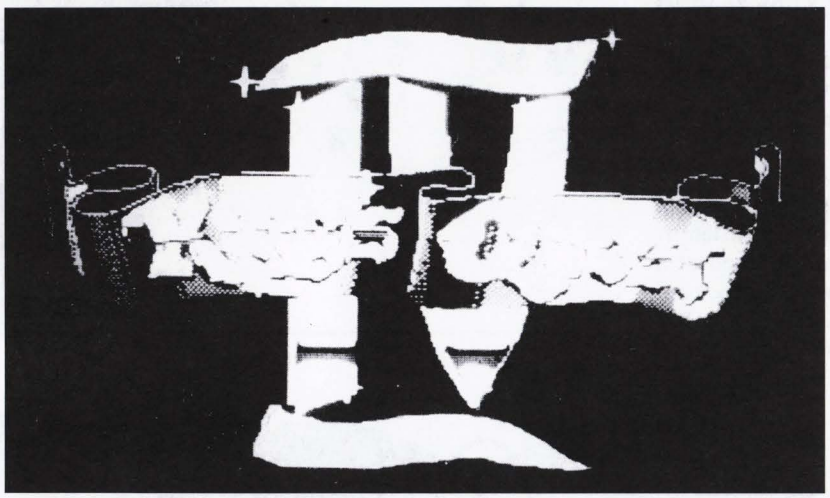


Kdo by se nechtěl stát hrdinou...
Továrna na příběhy – Sierra On-Line

Nadpisem, vypůjčeným z reklamního sloganu, který uváděl jednu z nových her americké firmy SIERRA ON-LINE, začínáme rozsáhlý seriál o dobrodružných příbězích této gigantické softwarové továrny. Toto přirovnání není zdaleka nadnesené, neboť firma produkuje v posledních letech až pět nových her ročně. I když se to může zdát málo, musím vás ubezpečit, že jedna hra zabírá čtyři diskety, tedy 3 až 4 MB na 1 hru. A když si uvědomíme, že jádro celé firmy netvoří ani deset lidí, je to obdivuhodný výkon.

O hrách od Sierry toho bylo a bude ještě hodně napsáno nejen v Excalibru. Celý seriál vás chce seznámit s historií firmy a být jakýmsi minitestem všech jejích her. Zároveň se seriálem budem v rubrice "Jak dál?" uveřejňovat vždy alespoň jeden kompletní návod.

Když jsme tento seriál začali připravovat, vznikla u nás v redakci určitá diskuse o tom, jestli psát o jednotlivých hrách v tom pořadí, v jakém přicházely na trh a nebo se držet jistých tématických okruhů. Vznikl kompromis, nejprve si vždy povíme něco o vícedílných příbězích najednou (King's Quest, Space Quest, Police Quest, Larry) a horké novinky si necháme na závěr seriálu.



Rodinný klan

Hnacím motorem americké firmy je manželský pár, Ken a Roberta Williamsovi. Oni jsou také zakladateli a hlavními vlastníky celé firmy.

Prezident firmy Ken Williams o počátcích firmy říká: "Původně jsem se zabýval myšlenkou dělat software pro seriozní potřebu, jakési programy přímo šité na míru zákazníka. Moje žena Roberta se přimlouvala za hry. Já jsem si myslel, že je to jen taková hloupost. Upřímně řečeno, trochu jsem se zastyděl, když jsem po dvou letech činnosti firmy zjistil, že vyděláváme nejvíce na počítačových hrách. Největším zlomem v činnosti naší firmy byl ale dopis od Steva Wozniaka, autora prvního počítače Apple, v kterém nám velice děkoval za naše hry. Ve svém dopise mi dal Steve najevo, že to, čím se zabývám, není marná práce. Vyjádřil se dokonce, že naše hry mají nejblíže tomu, k čemu on počítač vyvinul. Podpora ze strany tak významného člověka, jakým Wozniak rozhodně je, mne naplnila pýchou nad tím, co dělám. Shodou okolností se to stalo v době, kdy jsem to nejvíce potřeboval."

Zakladatel Sierry pokračuje: "Když dnes přijdete do kanceláří naší firmy, hned ucítíte ten tlak, který se tu na každého pracovníka vyvíjí. Náš cíl je prostý - ten nejlepší software, který bude vždy o krok před protivníky v našem oboru, ale také před jinými formami zábavy.

Naši hudební skladatelé chtějí vyniknout nad umělci nahrávajícími v drahých studiích. Animátoři se snaží překonat to, co nám každou neděli ráno televize předkládá jako animaci. V současnosti už nás brzdí jenom hardware, pak televizi přece jen asi předběhneme.

Moje žena Roberta a ostatní návrháři jsou hnáni snem, že nahradí audio a televizi něčím více vzrušujícím a interaktivním."

Roberta Williamsová k tomu dodává: "I já mám schovaný jeden dopis, který mám zvlášť ráda. Píše mi jedna americká máma - ...Děti se teď už vůbec nedívají na televizi. Neustále si hrají jen s Kouzelníkem a Princeznou, nebo hrají některou jinou z Vašich výtečných her. Zjistili, že je televize nebaví, protože u í sedí a koukají. Říkají, že televize je k ničenu neprovokuje, a tudíž je nudná a nezajímavá..."

Příběhy pro nejmenší

Roberta Williamsová vytváří hlavně hry, které jsou plné králů a princezen, kouzelníků a čarodějů, skřítků a obrů a hlavně dobra a zla. Nevyčerpatelnou inspiraci nachází v pohádkách a kreslených seriálech.

"... Většina dětí v USA, kterým ještě není 12 let, stráví polovinu svého volného času díváním do bedny. Já a Ken si myslíme, že je to velice znepokojující trend, a proto se ho snažíme všemožně změnit. Toto věkové rozpětí je velice důležité pro další vývoj dítěte. Jestliže bychom mohli dokázat, aby si dítě raději zapnulo počítač s nějakou inteligentní hrou než televizní bednu, pak je vyhráno. Dítě si zvykne na druh zábavy, do které může neustále zasahovat svými povely (interaktivní zábava). Tu se pak snaží vyhledávat po celý zbytek života a to nejen na počítači.

Chtěla bych zajistit dostatek dobrého software, které by bylo k dispozici dětem, které neumí ještě číst a dětem základních škol, které mají doma počítač. Když se podíváte na světový trh se software, zjistíte, že počet her pro ty nejmenší je stále i dnes směšně malý. Skoro všechny produkty zaměřené na děti jsou typu -výchovné software- a těžko najdete něco, s čím si je radost zahrát..." objasňuje Roberta Williamsová svůj životní cíl. A právě proto se Roberta občas uvolní od své "královské série" a vytvoří něco, co je zaměřeno právě na malé děti.

Roberta si vzpomněla, že v dětství četla knihu Lloyda Alexandra "The Chronicle of Prydain". Když pak Walt Disney začal pracovat na animovaném filmu této pohádkové novely, vytvořila svoji interaktivní verzi.

The Black Cauldron - Černý hrnec

Černý hrnec byl první Robertin pokus zapůsobit na hráče "od dětského věku výše". Systém předávání instrukcí byl přepracován tak, aby si mohli hru zahrát i děti, které ještě neumí dobře psát. V Black Cauldron používáte jednoduché a předdefinované příkazy, takže je to hra vhodná i pro začínající angličtináře.

Do hry zabudovali programátoři firmy i šest akčních částí, aby se děti dokázaly odreagovat od logických problémů. Grafika a hudby pak byly vylepšeny za pomoci animátorů z Disney studia. Úplně nakonec byl celý naprogramovaný návrh vyzkoušen prostřednictvím malých amerických školáků. Pak teprve mohl být Černý hrnec klasifikován jako "dětem přístupný" a uveden na trh.

I když se Disneyova verze dávno nepromítá, stále se "The Black Cauldron" od Sierry výborně prodává. Mezitím se Roberta zaměřila ještě níže ve své snaze zachránit dětičky od válení se u televize. Jejími dalšími potencionálními hráči měly být děti, které teprve začínají se čtením.

Mixed Up Mother Goose
Popletená Matka Husa

Svůj projekt pro nejmenší začala Roberta tématem Matky Husy. Domnívala se, že Matku Husu všechny americké děti znají. "Zjistila jsem, že na postavičku z knížek a comicsů sedmdesátých let malí Američani už zapomněli, proto jsem se rozhodla vrátit ji do podvědomí dětí", říká o své nejjednodušší a zároveň nejobtížnější hře Roberta.

Konečný návrh "popletené Matky Husy" byl zamýšlen tak, aby znovu přivedl dětičky do světa Matky Husy. Když se hra jednou zapne a běží, mohou děti okamžitě převzít iniciativu, protože je k tomu zapotřebí pouze několik kláves nebo joysticku. Děti "se vtělí" do jedné figurky na obrazovce, která vypadá stejně jako ony, včetně barvy vlasů a etnického dědictví. Slova na monitoru jsou doprovázena obrázky. Například slovo "kráva" se objeví současně s obrázkem krávy.

Ke hře se dodává ohromný plakát na stěnu. V plakátu jsou malá zavřená okna. Ty děti postupně otevírají a dostávají pokyny pro úspěšné pokračování ve hře.

V jedné studii, kterou vypracovala skupina reklamních agentů od Sierry v roce 1988 bylo zjištěno, že v rodinách, které vlastní počítač, se lidé dívají na televizi o polovinu méně než ostatní. Roberta Williams si myslí, že zvítězí. Kdo by se s ní chtěl přít?

Software z kuchyně

Roberta Williamsová je opravdu nejpilnější ze Sierra týmu. O svých začátcích ale tvrdí: "V roce 1979 jsem pracovala jako programová novicka a nebylo to ono. Nebyla jsem si jistá, zda mě baví počítačové hry - nebyla jsem si jistá, zda mě baví počítače vůbec."

Paní Williamsová brzo změnila svůj názor na počítače a počítačové hry. Když její manžel přinesl z práce počítač a jednu z prvních klasických textových her, brzy na to Roberta zabrala. Oba dva se zečali horečně shánět po dalších, sehnali jich jen pár a ty za moc nestály.

"Tehdy jsem přišla na to, že by bylo možná zábavné něco takového dělat. Tak jsem si sedla ke kuchyňskému stolu a začala psát námět, namalovala jsem si řadu obrázků..." nastiňuje Roberta počátky firmy.

"Přišel k nám někdo od IBM a požádal nás, abychom navrhli barevnou počítačovou hru. Jednalo se o propagaci jejich nově vyvíjeného modelu. Vše bylo přísně tajné...". Počítač se jmenoval PC a Sierra pro něj vytvořila hru King's Quest. Poprvé se mohly postavičky hry pohybovat po celé obrazovce, mohly se "schovávat" za předměty, které je obklopovaly. Byl to počátek trojrozměrného dobrodružství.

The King's Quest

Hra King's Quest se dostala na trh v roce 1984 a předznamenala novou éru nejen v historii firmy Sierra On-Line, nýbrž také v počítačových grafických dobrodružstvích vůbec. Schopnost operačního systému IBM zvládnout na tu dobu tak plnobarevnou a složitou hru pomáhala "Velké modré" nejen prodávat jejich nové počítače, ale také zvyšovat prestiž Sierry na americkém trhu.

King's Quest I: Quest for the Crown
Hledání koruny

KQ I je hra o dlouhém hledání Sira Grahama po třech magických pokladech, které musí přinést do království v Daventry. Graham se musí postavit obludám, skřítkům, drakům a obrům, aby získal vytoužené poklady. Ty musí za stanovenou odměnu donést dobrému králi Edwardovi.

V letošním roce světlo světa spatřilo již páté pokračování příběhů královské rodiny z Daventry. Každé z pokračování této ságy těží z vylepšení počítačového hardware a vlastního vývoje Sierra software (Sierra Creative Interpreter - SCI).

King's Quest II:Romancing the Throne
Romance kolem trůnu

Graham, nyní již král Daventry, se vydal hledat královnu. Aby ji našel, musí cestovat na vzdálená místa. Svou vyvolenou najde ve vrcholku ohromné věže. Na své cestě za štěstím musí čelit mnoha nebezpečím a nástrahám, z nichž Dracula není tím nejmenším.

King's Quest III: To Heir is Human
Dědictví je lidské

Tato hra se částečně odchyluje od vysněné země Daventry. Mladý člověk jménem Gwydion se musí osvobodit od zlého a krutého čaroděje tím, že použije jeho vlastní magii. Pak se musí vydat na nebezpečnou cestu do vzdálených končin, aby tam našel své pravé jméno, svoji identitu a královský osud.

King's Quest IV: The Perils of Rosella - Dobrodružství Roselly

Princezna Rosella se vydá do země Tamir, kde musí najít kouzelné ovoce a přinést ho svému churavému otci. Mnohé známé pohádkové postavy se proti ní spiknou, aby vyzkoušely jej odolnost a ztížily Roselle hledání. (S Rosellou se blíže setkáme v příštím čísle).

pokračování v příštím čísle

OSM KONTRA ŠESTNÁCT

Protože Excalibur je zatím jediným časopisem u nás, který se zaměřil především na počítačové hry, dostal tak do vínku nelehký úkol. V jednom čísle našeho měsíčníku píšeme jak pro fanoušky "starých dobrých" osmibitů, tak i pro nastupující generaci šestnáctibitů. Na Západě takový časopis, kde byste vedle sebe našli Sinclaira společně s Atari ST, už dávno nevychází. Každý počítač má svůj specializovaný časopis.

Známe velmi dobře situaci mezi počítačovými fandy v ČSFR. Začínají většinou na Sinclairu, Commodoru 64, nebo na malém Atari. Největší část našich čtenářů jistě najdeme mezi spectráckými "gumáky" a "plusáky", silně podporovanými domácími Didaktiky. Početná je i rodina uživatelů osmibitových Atari, které k nám dovážel v letech 1987–89 Tuzex.

Mnoho osmibitových mladíků vyroste do věku, kdy už nějakou tu inflační korunu můžou vydělat a začnou se poohlížet po něčem větším. Vedou je k tomu nejrůznější důvody. V zaměstnání mají PC, tak proč něco do práce neudělat doma. Nebo se dostali na školu a šestnáctibitový počítač jim ulehčí studium. Nebo je už omrzelo neustále "honit" magnetofon a čekat nekonečných pět minut, než se program do paměti nahraje. Tak pomalu, ale jistě roste rodina domácích "Písičkářů", "Amigistů" nebo "Estečkářů".

Ne, nechci vám na tomto místě radit, na kterého z těchto rychlých šestnáctibitových koňů vsadit, ale dokázat vám, že malý osmibitový kolega nemusí hned po nákupu většího putovat do šupliku nebo do bazaru. Vždyť na osmibity stále existují výtečné hry, které často předčí i hry na šestnáctibitech.

Na následujících stranách budeme testovat hry na osmibity a hned vedle jejich stejné nebo velmi podobné verze na šestnáctky. Při tomto srovnávání půjde hlavně o jedno – ukázat vývoj popisovaného typu hry. Proto se nedivte, že hry na "malé miláčky" jsou staršího data, vždyť tady byly dříve! L.L.G.

PS: Ten, kdo se vážně rozhoduje, že přesedlá třeba ze Sinclaira na něco většího a stále není rozhodnut, co by to tak asi mělo být, by si měl pořídit publikaci Osobní počítače, kterou vydala naše firma už v minulém roce. Za 20,- Kčs se dozvíte o PC, Amiga, Atari, Archimedes i o těch dalších šestnáctibitech opravdu všechno. Objednávky posílejte na adresu redakce.

Manic Miner

Jsem bláznivý horník a kdo je víc!

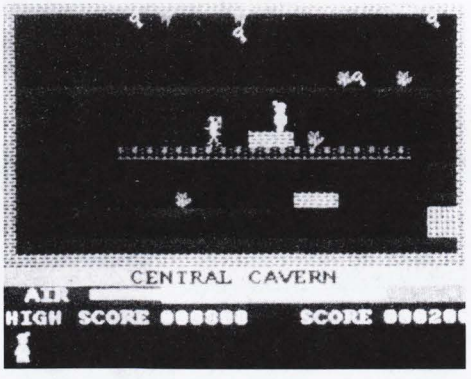
Manic Miner se asi stane hrou, která bude v Excaliburu držet jeden rekord. Recenze po osmi letech! Příhody šíleného horníka jsem totiž hrál na Sinclairu už v roce 1983.

O této hře píši proto, že do počítačových her a také do oblasti teorie zábavy přinesla několik nových prvků. Je to možná první představitel her "arcade" Skákej a sbírej. Postavička běhá po dvojrozměrném bludišti, které zabírá celou obrazovku (první znak podobných her) a musí sebrat předepsaný počet předmětů (druhý znak). Celé snažení je časově omezeno (znak třetí, který ale není nutný). Postavička nemá žádné zbraně, nemůže v žádném případě nebezpečné objekty nikterak zničit. Nezbývá, než přes různá nebezpečí jen skákat a zase jen skákat a to je poslední, nejvýraznější znak her typu Skákej a sbírej. Pád z velké výšky většinou znamená ztrátu jednoho života.

Klasika

Když seženu nějakou novou hru Skákej a sbírej a přijde si ji někdo nahrát, na jeho zvědavou otázku o hře "Co je to zač?" odpovím: "To je klasika, něco jako Manic Miner na Spectru!". Opravdu, za těch pár let, co je Horník na světě, se stal charakteristickým představitelelem svého druhu.

Obsahuje všechny znaky typu hry Skákej a sbírej v té nejryzejší formě. Postavička horníka (mimochodem strašně malá, na hranici únosných rozměrů 8x16 bodů) musí v každé úrovni - podzemní jeskyni, sebrat několik zářících klíčů a dostat se východem rychle pryč. Všechno to musí stihnout dřív, než mu dojde zásoba vzduchu - tedy v časovém limitu. Jeskyní je dvacet a se třemi životy je budete procházet pěkně dlouho, než vyfárate na povrch a setkáte se se svou rodinou.



Po výtvarné i hudební stránce nepřináší hra nic světoborného. Je to patrně tím, že to ještě v té době programátoři "moc neuměli" a byli omezeni malou pamětí.

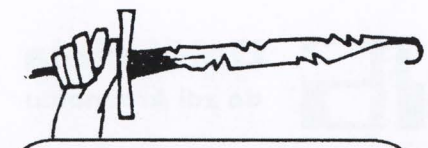
Manic Miner se dočkal několika pokračování. Jet Set Willy I-III, jak se nová hornická série jmenuje, přináší do Skákej a sbírej nový další prvek. Jeskyně (jednotlivé obrazovky) jsou mezi sebou navzájem propojeny a tvoří ohromný labyrint. Předměty v těžkých místech bludiště nemusíte pracně sbírat a můžete si je nechat "na potom".

16 Retro, které se nevyvedlo

Po sedmi letech se Manic Miner dočkal své verze i na Amigu. Za těch dlouhých počítačových sedm let udělal vývoj v arcade hrách velký skok jak v používání grafiky a animace, tak i ve využití doprovodné hudby. Byl jsem na Minera hodně zvědav. Překvapí?

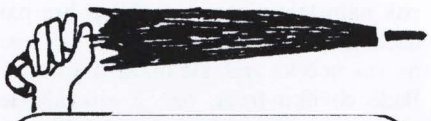
Ne, rozhodně mě ničím neoslnil. Hra má vážné nedostatky, co se týče nároku na hardvare počítače. Horník na Amigu potřebuje přesně 1 MB, ale ani o chlup více nebo méně; a už jste někdy dělali z dvoumegové paměti jednomegovou?! Šílený horník dostal sice nové tělo, jak se na pořádnou postavičku z šestnáctibitového počítače patří, ale vůbec mu nesluší. Jeskyně jsou barevnější a graficky propracované, ale ničím vás příliš neupoutají. Muzika je taková nemastná, neslaná. Výsledkem je, že hru si tak zahrajete jednou, dvakrát a už se k ní vícekrát nevrátíte.

Skoda, že programátoři nové hry vzali Manic Minera tak vážně. Lépe by udělali, kdyby se pokusili o jakousi "simulaci" Spectra. Při náhrávání z diskety se po okrajích obrazovky mohly objevit "load" pruhy a rámeček pro samotnou hru se mohl smrsknout na dvě třetiny monitoru - tzv. "Sinclair Dynamic HAM Mode". Po nahrávce by obraz mohl zčernat a objevit se nápis "Tape loading error", který nejen sinclairisty dohánět k šílenství víc, než samotný bláznivý horník. Po dalším úspěšném nahrání by pak Miner chodil tak, jako za starých osmibitových časů.



Manic Miner
1983

Excalibur 3/91	33 %
4 *idea*	5 *grafika*
hudba	*atmosféra*
4	3

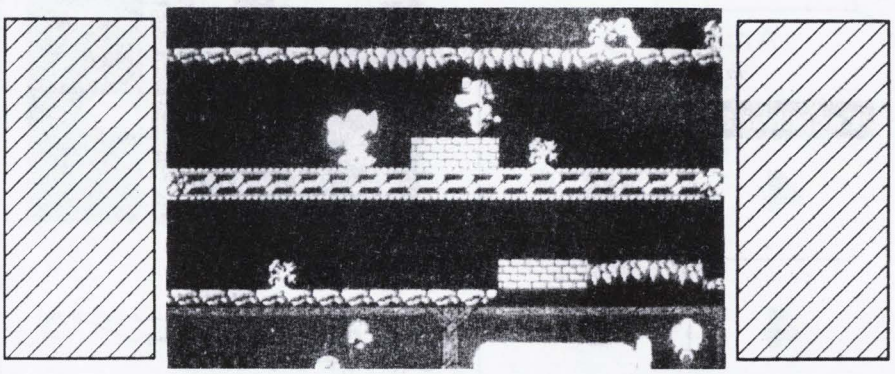


Manic Miner
1990

Excalibur 3/91	11 %
5 *idea*	4 *grafika*
hudba	*atmosféra*
4	5

A po resetu Amigy by místo ruky s disketou mohlo naskočit "© 1982 Sinclair Research Ltd".

Jak by se vám takto pojatý převod líbil? Mě rozhodně ano.



ARCANOID

8 Rozbij zeď!

Hra Arcanoid je opět jakýmsi vzorovým příkladem ve své kategorii. Mohli bychom ji pojmenovat Rozbíječka. Pálkou se odráží míček, který rozbíjí roztodivné obrazce poskládané z jednotlivých cihliček. Hrací plocha je ze tří stran uzavřena stěnou. Poslední strana je volná a pomocí pálky musíte odrazit míček zpět do hry mezi zdi. Když se vám to nepovede, míček vyletí z obrazovky a vy přijdete o jeden život. V Arcanoidu byly použity prvky z "prehistorických" her Pong a Wall, které kralovaly západním hernám v letech 1979-81.

Co přinesla hra Arcanoid převratného, že se z ní stala počítačová klasika? Mnohem propracovanější a barevnější obrázky, snadné ovládání a dokonalou animaci pálky a míček, který konečně lítal všemi směry. Ovšem ten největší nápad je ještě někde jinde. Z některých rozbitých cihel vypadávají válečky s písmeny. Pokud váleček pálkou zachytíte, získáte vždy něco extra. Je to třeba život, větší pálka, znásobení míčku nebo otevření brány do další úrovně.

Arcanoid nebyl první rozbíjecí hrou na Spectru, kterou jsem hrál. Když jsem si pořídil "gumáka", měl jsem jedinou hru. K počítači byla přiložená demo kazeta s kratičkou ukázkou, která se jmenovala Wall. V ní jste rozbíjeli šest řad cihel. Wall byl velice primitivní, míček se mohl odrážet jen šikmo nebo kolmo vzhůru. Protože však celá byla napsaná v Basicu, mohl jsem se v programu, jako naprostý začátečník, různě "šťourat" a upravovat ji tak k obrazu svému.

Další rozbíječka na Sinclairu přišla s další demo kazetou, tentokrát k "plusku". Jmenovala se Pellota a byla nepoměrně rychlejší, protože už byla napsána ve strojovém kódu.

Protože výška a šířka okna, ve kterém poletuje míček, není stejná, dělí se rozbíječky ještě na dva druhy - horizontální a vertikální. V prvním případě jezdíme s pálkou doleva a doprava v dolní části monitoru. A protože je podélně obrazovka širší, máme s odrážením míčku větší práci. Ve vertikální rozbíječce jezdíme s pálkou nahoru a dolů, hlídáme užší stranu. Na zeď pak zbývá na obrazovce větší místo, proto je hra často mnohem delší a složitější. Ve Wall hlídáme delší stranu monitoru, patří mezi hry prvního druhu. Pellota je zas hrou vertikální.

Arcanoid je horizontálním typem, míček honíme pálkou doleva a doprava. Verze na Sinclair byla hotová v roce 1985, ale do té doby jste mohli zeď v Arcanoidu rozbíjet někde jinde. Kde že to bylo?

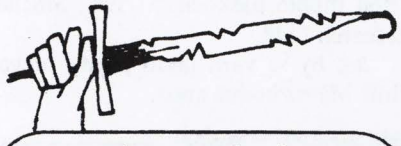
Arcanoid byla původně hra určena pro herny. Svou povahou a délkou jedné partie musela rychle plnit kasičku automatu čtvrtdolary. Byla to také jedna z prvních her japonské firmy Taito, která se předělávala z automatů na domácí počítače.

V Arcanoidu se tedy se třemi životy musíte probourat přes třicet dva úrovní. V těžkém zadání vám budou pomáhat válečky, které se na vás z rozbité zdi občas vysypou. Váleček s písmenem 'D' vám přidá další život, váleček 'B' otevře dveře do další úrovně. Výhodné je také zachytit padající 'L'. Na vaši pálku se

pak nainstaluje laser a rozbíjecí hra pak dostane příchuť střílečka. A v 33 level na vás nečeká zeď, ale hlava Arcanoida. Bude chvilku trvat, než ji zlikvidujete, ale co byste pro vítězství neudělali!

Arcanoid přinesl do poměrně řádních rozbíjecích her nové prvky, a tak není divu, že se stal hitem. "Proč toho nevyužít a nevydolovat z kapes hráčů další dolar nebo jen?" řekli si Japonci. A tak na sebe Arcanoid II nenechal dlouho čekat. A přinesl opět další novinku - možnost hry dvou spoluhráčů najednou.

Arcanoid neoslňuje grafikou ani zvukem, vše je úsporné a strohé. Nic proti tomu, v těchto typech her to ani není zapotřebí.



Arcanoid - 8

Taito 1986

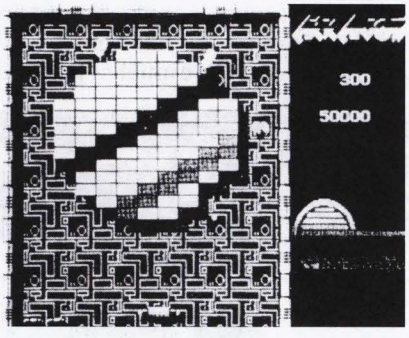
Excalibur 3/91	49 %
4 idea	3 grafika
hudba 4	atmosféra 3

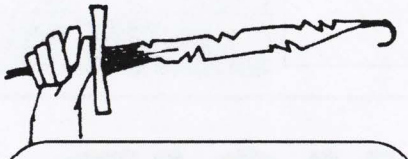
SPECIALITY: *Pro toho, kdo má počítač Spectrum nebo kompatibilní, je tu jeden podvůdek. Napiš do Hi-score PBRAIN. Má to ovšem malý háček. Jak se do tabulky dostat, když výsledky jsou tak vysoké?*

16 Další cihla do zdi Arcanoidu

Hra převodem na šestnáctibitové počítače nic nezískala, ale ani nic neztratila. Nebudeme tedy zabírat místo, vše podstatné již bylo napsáno. A tak jen malé přáníčko: Kdyby jen všechny převody dopadaly stejně dobře!

Kdo by si ale chtěl "zarozbíjet" na úrovni, ať si sežene hru Crack. Je podobná Arcanoidu, ale má mnohem lepší obrázky i zvuky. Přitom má spoustu různých voleb hry a dokonce si můžete vytvořit v editoru hry i vlastní zeď, určenou k demolici.

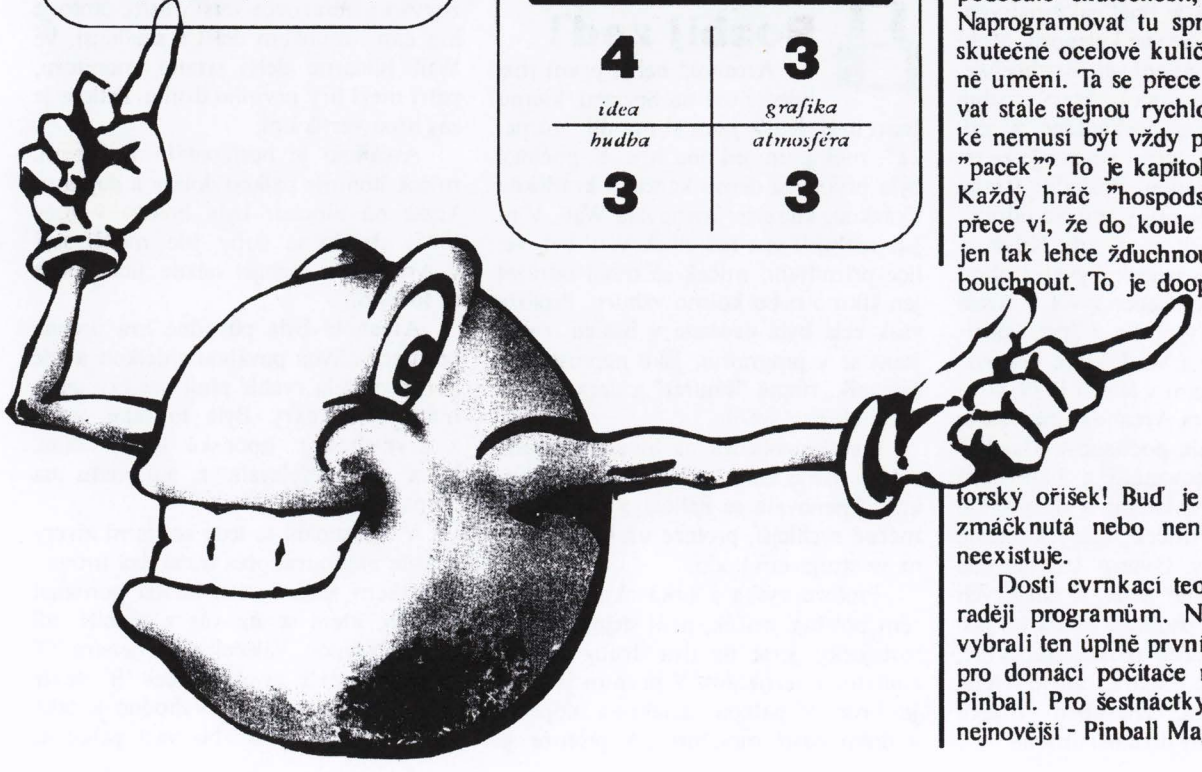




Arcanoid - 16

Taito 1987

Excalibur 3/91	52 %
4 idea	3 grafika
hudba 3	atmosféra 3



PINBALL

Díváte se rádi na západní filmy ze současnosti? Kdo by se nedival, že? A všimli jste si, že téměř v každé hospodě stojí podlouhlý automat s prosklenou horní deskou, ve které se prohání těžká ocelová kulička? Říká se mu pinball, nebo častěji flipper. Za drobnou minci dostanete nejčastěji pět životů - kouli. Natáhnete pružinu a jednu kouli vystřelíte do hry. Protože hrací plocha je šikma, má koule snahu spadnout do dolní díry. Pomocí dvou spodních "pacek" ji musíte stále udržovat ve hře. Koule naráží na nejrůznější překážky a pružiny, a tak to při hře pořádně cinká. Mechanické počítadlo vás informuje o vaší úspěšnosti.

Vidím přesně před sebou ten často používaný filmový scénář: Hrdina si koupí pivo, postaví si ho nahoru na flipper, vhodí do stroje čtvrtdolar a hrou si krátí čekání na parťáka. Opravdu stále nevíte, o co jde? Tak jestli to nemáte daleko do Prahy, zajeďte si na Výstaviště (bývalý Julda Fulda) a za dvě nebo za pět korun si tam flipper zahrajte. Nebo...

...nebo si pořiďte flipper na počítači. Tohle cvrnkadlo je na všechny druhy počítačů, takže hrát ho může každý. Udělat jakýsi simulátor flipperu na počítači se samo nabízí. Nic se nemusí vymýšlet, hra je přímo připravena pro počítačové zpracování, ovládání je jednoduché a hrací deska se nechá na programátorově fantazii.

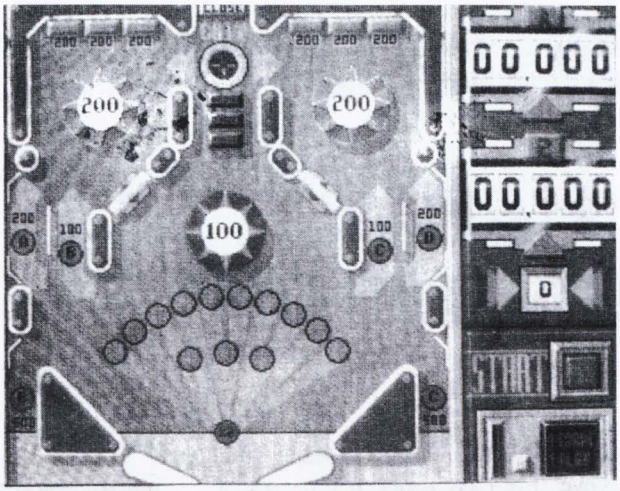
Je tu ale malý háček. Udělat počítačové cvrnkadlo tak, aby se co nejvíce podobalo skutečnosti, je velice těžké. Naprogramovat tu správnou dynamiku skutečné ocelové kuličky vyžaduje hodně umění. Ta se přece nemůže pohybovat stále stejnou rychlostí, její dráha také nemusí být vždy přímá. A ovládání "pacek"? To je kapitola sama pro sebe. Každý hráč "hospodského" cvrnkadla přece ví, že do koule může ramínkem jen tak lehce žďuchnout nebo i pořádně bouchnout. To je doopravdy programátorský oříšek! Buď je klávesa ovládání zmáčknutá nebo není, nic mezi tím neexistuje.

Dosti cvrnkací teorie a věnujme se raději programům. Na osmibity jsme vybrali ten úplně první flipper, který byl pro domácí počítače naprogramován - Pinball. Pro šestnáctky jsme zvolili ten nejnovější - Pinball Magic.

8 První, ale stále výborný

Osmibitový Pinball je stejně starý jako Manic Miner - tedy ročník 83. I když je to první pokus o počítačový flipper, nedopadl vůbec špatně. Dokonce se odvážím tvrdit, že je ve své osmibitové "kubatuře" na čele a dělí se o první místo s Advance Pinball, cvrnkadlem z r.1989.

Uvědomte si, že program byl napsán na 16Kb Sinclaira, takže nemůže být delší než 9Kb! Proto také stále cvrnkáme jen na jedné obrazovce, ale stojí to zato. Hra má ten správný švih a když už to umíme, jednu kouli dokážeme pinkat i čtvrt hodiny. Životů - koulí máme na začátku pět. Ani když rozsvítíte všechna písmenka nahoře, nesmíte počítat s tím, že by vám přibyla do hry nějaká koule extra. Kulička je sice malá, zato lítá pěkně svižně. Zvuky flipperu nejsou moc skutečné, ale nemůžete chtít všechno.



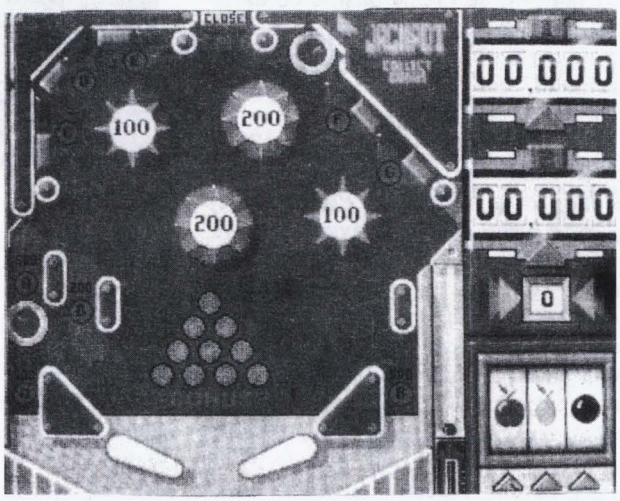
16 Cvrnkadlo pro náročné

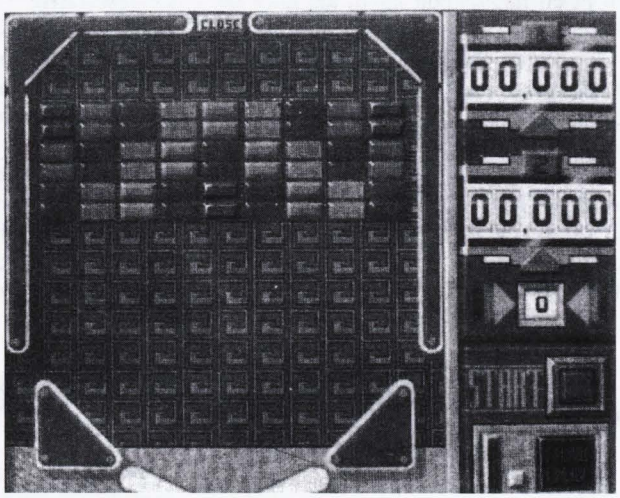
Chcete mít doma dvanáct flipperů? Mám vážné podezření, že by se vám asi nevešly do pokoje! Proto si raději kupte program firmy Loriciel - Pinball Magic. Na jedné disketě totiž najdete dvanáct úrovní, jednu lepší než druhou. Každá level se od druhé něčím liší. Dokonce je tu jedna alias Arcanoid, kde musíme zlikvidovat cihličky zdi. Nebo kombinace cvrnkadla s dalším hospodským automatem - Jackpotem (správně "česky" forbesem), kde se točí tři kotouče štěstí.

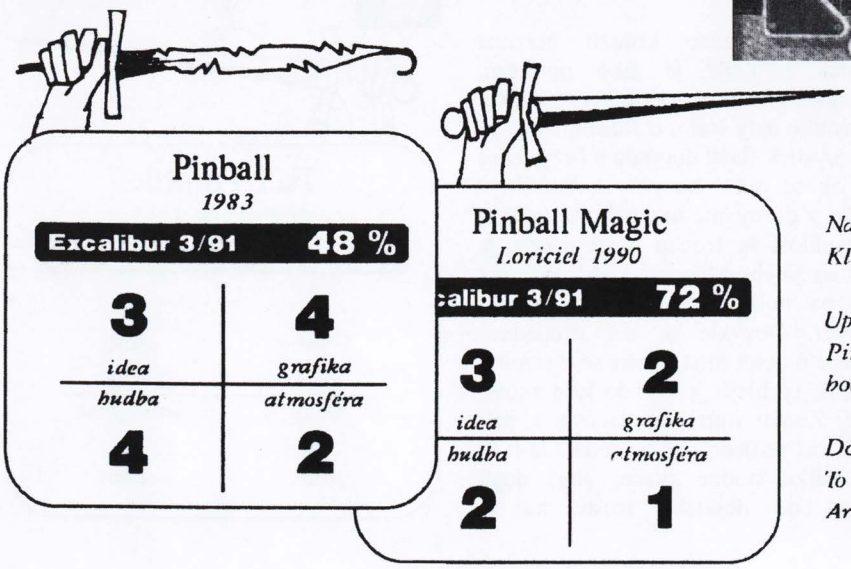
Koule je přiměřeně veliká a pohybuje se skutečně předpisově realisticky. Totéž platí pro obě klapky, které ovládáme pomocí tlačítek Alt. Další chuťovkou je tu třesení s celým automatem. A kdo si myslí, že to je maximum, co jde z takové simulace cvrnkadla vymáčknout, ten se velmi mýlí. Celý automat jde ještě naklánět doleva nebo doprava. Jak třesení, tak naklánění se při skutečné hře používají, dá se tak částečně ovlivňovat směr pohybu koule. Ale při tomhle nešetrném způsobu hry se může stát, že automat najednou zhasne a packy přestanou reagovat. To je trest na podvodníky! Proto to ani na počítačové verzi s tím natřásáním nepřehánějte!

Grafika, která vyplňuje celou obrazovku, používá pěkných pastelových tónů a je velmi přehledná. Hudební doprovod je jenom při úvodu hry. Při samotném hraní se ozývají perfektní zvukové efekty jako ve skutečnosti. A kdo se chce ve zručnosti zacházení se stříbrnou koulí poměřit s přítelem, má tu připraven mód pro dva hráče.

Celkem vzato je Pinball Magic tou nejlepší simulací cvrnkadla, která je v současné době k dostání. Přitom to slovíčko simulace je tu mnohem více na místě, než je tomu třeba hned na následující stránce...






Pinball
1983
Excalibur 3/91 48 %
3 idea
4 grafika
hudba 4
atmosféra 2
Pinball Magic
Loriciel 1990
Excalibur 3/91 72 %
3 idea
2 grafika
hudba 2
atmosféra 1

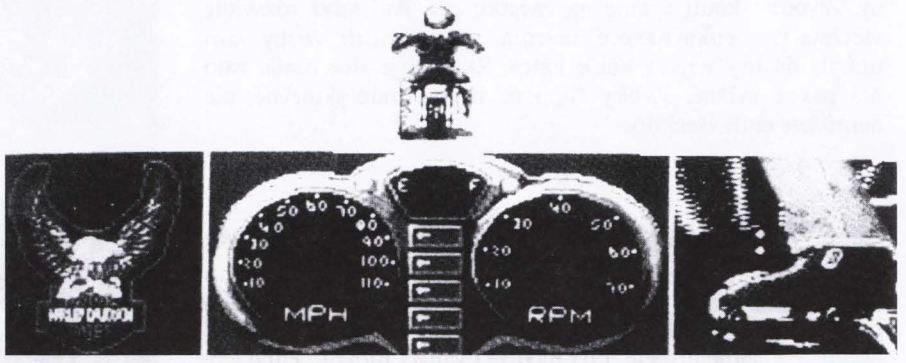
Nahoře:
Klasické cvrnkadlo se vším všudy.

Uprostřed:
Pinball a Forbes, padnou vám tři stejné symboly?

Dole:
To je stále Pinball, i když to spíš vypadá jako Arcanoid.

Simulace "dvou kol"

HARLEY DAVIDSON



Firma Mindscape po úspěšné "motorkové" hře Easy Rider Trip na počítačích řady PC se rychle pustila do dalšího díla na dvou kolech. Za pár měsíců byl na světě simulátor motorky Harley Davidson, sen všech kluků na Pionýrech, Babetách a Simsonech.

Cesta do amerického městečka Sturgis je dlouhá a velká slavnost rokerů začíná již za deset dnů. Proto vyndej z garaze svého "nablejskanýho" Harleye a nasaď mu pořádně ostruhy! Na cestě napříč Kalifornií až na sraz tvrdých amerických hochů tě nečekají u silnic jenom přidrzlé dívky, ale také různé závodní soutěže. Výhry v nich použij na nákup benzínu a opravy. Nezapomeň si nechat i nějaký ten dolar na úpravu vzhledu. Neboť pozor: Kdo chce mezi rokery na srazu něco znamenat, musí mít nejen nadupanou káru, ale taky bezva brejle proti slunci a pořádné tetování!

Až budeš chtít hru hrát, nejprve si musíš vybrat mezi čtyřmi stupni obtížnosti (podle délky vlasů), rozdělit si ještě prvních třicet bodíků, které dostaneš pokaždé do začátku, mezi svých pět vlastností. Můžeš se tedy hned od startu stát odborníkem přes motory a jejich seřizování, nebo tvrdým závodníkem. Tak a jede se!

Pro ovládání hry můžeš použít joystick, myš nebo klávesnici. Ale ať zvolíš cokoliv, je ovládání trochu nemotorné a budeš si na něj muset chvíli zvykat. Graficky je tato "velká jízda" sotva okouzlující, zdaleka se nemůže měřit s "Test Drive" nebo "The Cycles" od Accolade. Zvuk motorky dělá stále jenom brumbrum, zato hardrockové skladbě v úvodu se nic vytknout nedá. Problém Harleye je však úplně někde jinde: Navzdory poměrně dobrým trikům a možnostem hry je výlet na motocyklu prostě nuda! Já se na půl cesty obrátil, uklidil Harleye do garáže a ze šuplíku si vyndal zaprášené gumové Spectrum a náhrál si...

Harley Davidson
Mindscape 1990

Excalibur 3/91 — 42 %

3 *idea*	**3** *grafika*
hudba **3**	*atmosféra* **4**

SPECIALITY: *Předností hry je možnost nahrávky stavu hry a tabulky nejlepších výsledků na extra disk. Proto než začneš hrát, měj jeden naformátovaný disk vždy při ruce.*

.... FULL THROTTLE

Full Throttle - Plný plyn od Microstile by se letos už chystal do školy - vždyť je to "stařík" z roku 1985. Ale i přes svůj kmetský věk mají tyhle závody motorek stále něco do sebe. Byla to první solidní závodnická hra na osmibity, která by se jistě neztratila mezi záplavou nových "pozemních" simulací.

Full Throttle má všechny základní prvky, které by měly dobré moto-simulace mít. Třeba výběr z několika závodních tratí, na kterých se jezdí ve světě seriál mistrovství světa. Na každé dráze si můžeme vybrat počet kol, které chceme absolvovat (jedno až pět). Nejprve si zajezdíme trénink (practice) a pak se hned pustíme do závodění.

Na trati začne kroužit čtyřicet motorek a tvoje je jako poslední. Převodovka na motorce je automatická, nemusíš se tedy starat o řazení, stačí jenom joystick tlačit dopředu a brzy jedeš tak, jak se má - na plný kotel. Když vyjedeš z dráhy, nic hrozného se neděje, jen rychlost se trochu sníží. Horší je náraz na jiného závodníka. Pak rychlost klesá na nulu a ty se musíš znovu rozjíždět. Obvykle se tak propadneš nejméně o deset míst a ještě se ti snadno stane, že rychlejší jezdec do tebe znovu ťukne. Znovu musíš roztlačovat a pak už koukáš poslednímu na záda. Dá ti to ze začátku hodně práce, abys dojel alespoň do desátého místa na té

Full Throttle
Microslille 1985

Excalibur 3/91 — 61 %

3 *idea*	**3** *grafika*
hudba **4**	*atmosféra* **2**

nejrovnější dráze!

Krajina ve Full Throttle nehýří detaily, vše je podřízeno rychlosti a dynamice závodu. Ukazuje se, že i u pomalých osmibitů může silnice rychle "utíkat" a pohoří na horizontu se plynule měnit. Zvuky s přihlédnutím k omezeným možnostem malých počítačů nejsou špatné. Hra, na rozdíl od Harley Davidsona, chytne už od počátku a pro mnohé z vás se již stala "klasikou", asi tak jako pro mne.

Jak to na počítačové silnici dopadlo?

Ti, kteří začínali na Sinclairu a přešli třeba na Amigu (jako já), se jistě budou divit, že jsem k Full Throttle vybral Harleye. Vždyť přeci existuje mnohem podobnější hra - The Cycles - závody motorek na okruzích. Odpovídám: Podívejte se pořádně na obrázek ze hry Harley Davidson. Pohled na záda závodníka, silnice a typické hory, které v zatáčkách putují zleva doprava a naopak. Vše je podobné osmibitové Full Throttle.

Budu ke klasickým motorkám ze Sinclaira ale taky trochu kritický. Co jim chybí? Nemůžete jet všechny tratě najednou v jakémsi světovém poháru. Chybí tabulky s nejlepšími jezdci a nejrychlejšími časy. Dokonce mám vážné podezření, že si počítač celkový čas závodů vymýšlí. Kdyby měl tu celou statistiku závodů v paměti, měla by se ukládat jako data na kazetu (disk). A řazení? Automatika je už překonaná, motor do otáček dostanete jenom ručně!

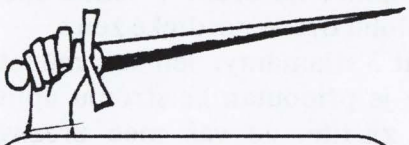
To všechno už na šestnáctibitových The Cycles najdete, ale o tom až příště.

Karate - s holýma rukama proti počítači

Tvůrci her hledali náměty, kde se dalo. Na řadu musely logicky přijít i sporty. Kopaná, hokej, basketbal, baseball a hlavně karate. Proč je tolik her s námětem karate? Je to patrně tím, že v tomto druhu sportu je i nějaké to násilí. Autoři her si patrně myslí, že když jsou tak úspěšné "arcade hry" typu Rambo, tak by hráčům mohla počítačová krev chybět. Vznikla tak řada her - zápasů, kde se bojuje "až na doraz", dokud jeden z bojovníků nezemře. Ty však popisovat nechceme.

Představíme vám dvě hry, kde jde hlavně o sport. Násilí v nich ustupuje do pozadí.

8 Way of Exploding Fist



Way of Exploding Fist

Melbourne House 1986

Excalibur 3/91 **64 %**

2 *idea*	**2** *grafika*
hudba	*atmosféra*
3	**1**

Cesta výbušné pěsti je první počítačová hra typu karate, která za něco stojí. Před tím jsem se na svém "gumovém" Spectru setkával jenom spíše s parodiemi na karate, ale Fist mě hned od počátku očaroval.

Hra vysoko zvedla laťku počítačové grafiky a ukázala, jakým směrem se má ubírat dokonalá animace. Zde poprvé zápas dostal trojrozměrnou hloubku. Přes dvě desítky úderů karate nabízí bojovníkům řadu možností a dokonalou iluzi opravdového boje.

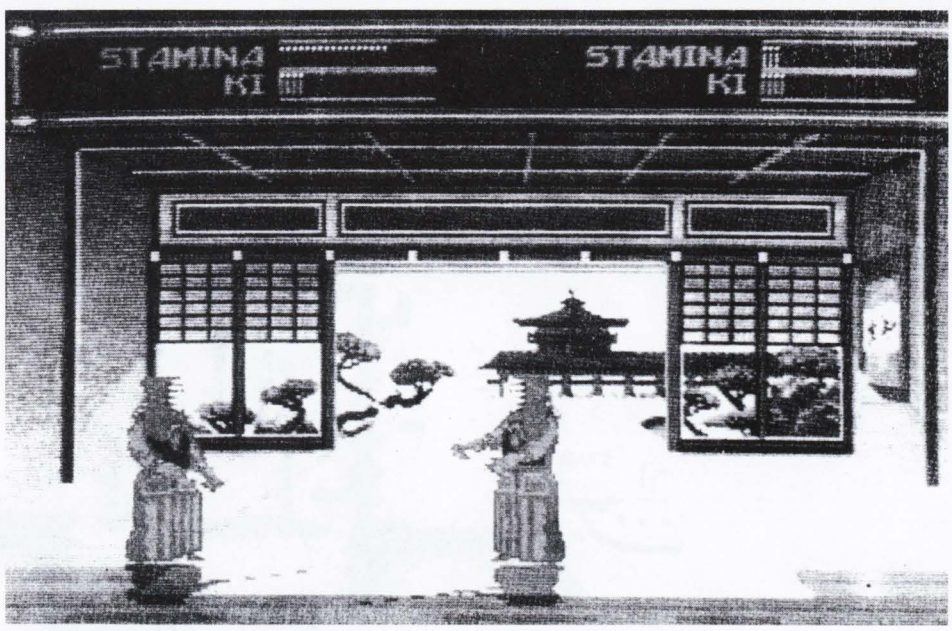
Chvaty jsou rychlé a odpovídají skutečnosti. Další předností Fistu, která zvyšuje mezi uživateli její oblibu, je možnost hry dvou hráčů proti sobě. Tato volba se zapíná klávesou '2'.

Way of Exploding Fist se pro svou popularitu dočkal už dvou pokračování. Myslím si ale, že se dalším dílům už nikdy nepodaří překročit oblibu "jedničky".

16 Budokan

Budokan také patří do početné skupiny sportovně bojových her. Je to další variace na osvědčené téma. Jak se Elektronic Arts dokázaly vypořádat s vyčerpaným námětem bojových sportů? Budokan poskytuje řadu možností a nad každou se srdce neohroženého bojovníka určitě rozplesá. Spojuje v sobě několik bojových umění Dálného východu.

Jako zápasník nováček bys měl navštívit veškeré bojové školy a naučit se všem způsobům boje. Prvním jistě bude klasika - karate, boj s prázdnýma rukama. V jiné škole se zase naučíš ovládat bo - boj s bambusovou tyčí. V další poznáš nunčaku - dvě krátké hůlky svázané provázkem. Kendo je poslední škola v Budokanu a pro tento velmi



pokračování na str.18

HUN

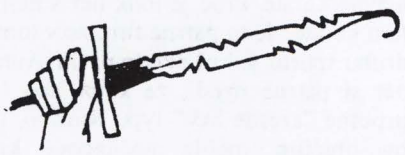
Tentokrát opět něco pro Sinclair – na prostřední dvoustranu jsme vybrali hru, která je mezi "spectristy" poměrně rozšířená. Protože je to starší kousek, je dost pravděpodobné, že někteří z vás Hundru dohráli. Pro ty ostatní přetiskujeme mapu i návod.

Pokud vím, tak Hundra nebyla předělávána na šestnáctibitové počítače, a proto ji musíme hodnotit v původní Sinclair verzi i s jejími nedostatky. Hra byla vytvořena ve Španělsku a její práva na distribuci zakoupila známá firma DYNAMIC v roce 1987.

Je to klasická 2D bludišťovka lehce zkomplikovaná hledáním a používáním klíčů. Děj hry je směšně naivní: v blíže neurčené severské zemi si šťastně žije vikingský vladař se svou chotí – Hundrou. Vládce je však zlými silami unesen na jeden bezejmenný ostrůvek v Atlantickém oceáně. Jeho ženě nezbývá nic jiného, než si připnout brnění, oškrábat zrezivělý meč (zn. Stainless Steel Czechoslovakia), nasednout na loď a vyrazit na širé moře. Hundra ten zapadlý ostrov po dlouhém hledání přeci jen najde. Protože je to ješitná ženská, nařídí své družině, aby zůstala na lodi, že si svého mužíčka osvobodí sama. Po krátkém severském rozloučení Hundra doplave na břeh. V tomto momentě hra začíná a vy přebíráte úlohu drsné nordické ženy.

S použitím mapy musíte najít 3 diamanty. Jen tak můžete osvobodit vašeho manžela, který je připoután ke stromu úplně vpravo. Hned na začátku hry zjistíte, že váš meč zrezivěl natolik, že bude lepší bojovat za pomocí magické energie.

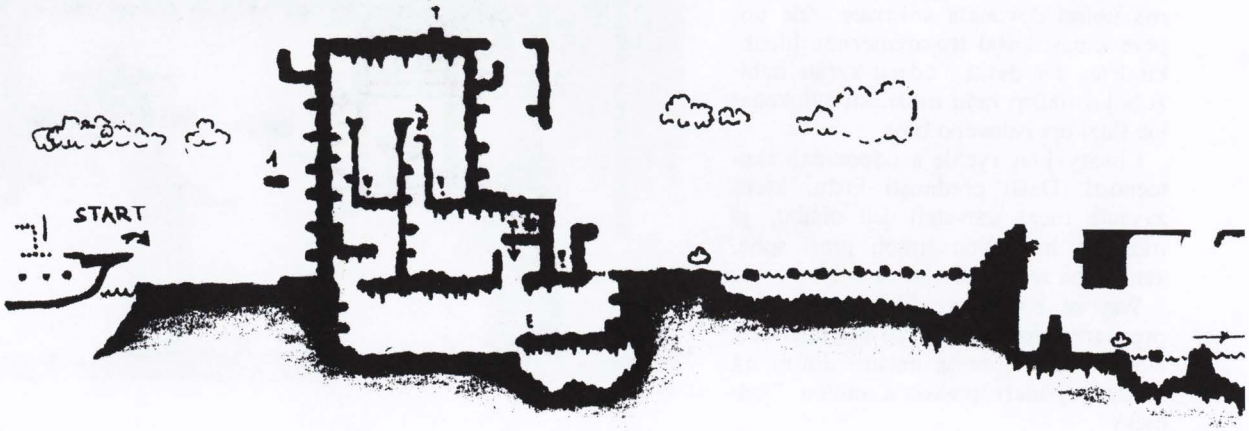
Já osobně jsem hru dohrál bez podvodu (treninku) a docela mě to bavilo. Hra je i přes svou jednoduchost poměrně zajímavá. Grafické zpracování na Sinclairu je obstojné, horší je to však s hudbou – hanba mluvit. Byl bych ale nerad, aby si majitélé Sinclairů špatně vykládali narážky na možnosti jejich počítače. Taky jsem měl dlouho "gumáka", ale je třeba se na věci dívat objektivně a srovnávat programy s podobnými na Amize.



Dvoustranu připravil

ANDREW

ZX 64



DRA

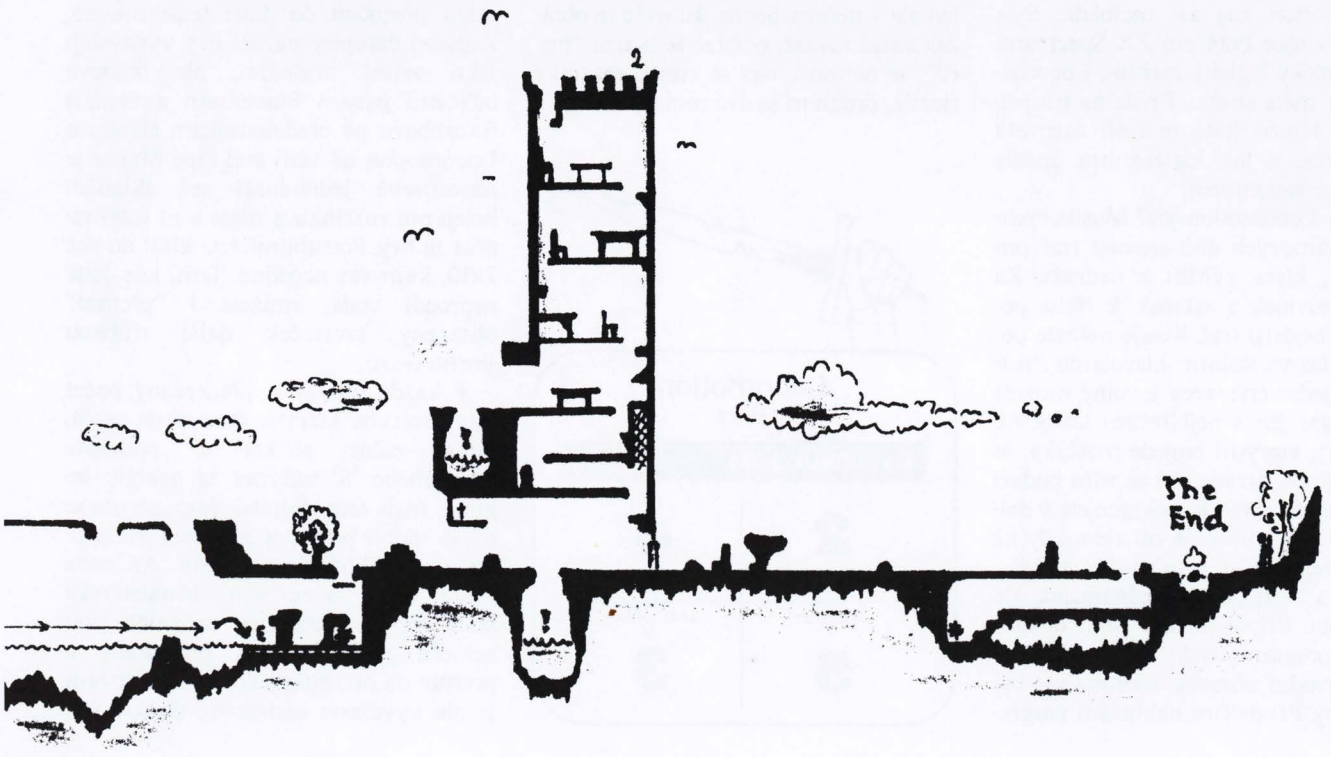
Hundra
Dynamic 1987

Excalibur 3/91 51 %

3	**2**
idea	*grafika*
hudba	*atmosféra*
4	**2**

SPECIALITY: *Pro zbabělce:*
POKE 41375,0 energie
POKE 41430,0
POKE 41431,0
POKE 41432,0 životy

Od startu se dejte doprava až ke skále a vylezte nahoru (klíč po cestě nesbírejte). Teď jděte doprava (křížek také nesbírejte, není zapotřebí). Pak spadněte dolů, doprava a skočte doprava dolů, jinak byste zapadli do pasti. Dojděte až k vodě, přeskákejte po kamenech doprava, po schodech nahoru, skočte doprava a dojděte k vodě. Tam plave nějaké dřevo zleva doprava, naskočte na něj. Dojeďte na něm až doprava. Seskočte napravo, v místnosti vezměte diamant vpravo dole. Pak se vydejte nahoru a tam doprava. Dojděte až k velké díře v zemi. To je hradní příkop, jakási pastička pro vetřelce. Přeskočte a v následující místnosti jděte nahoru. Nyní se řiďte podle mapy, musíte se dostat až na vrchol věže. Vpravo na konci cimbuří leží klíč. Vraťte se na levý konec cimbuří a velkým skokem skočte doleva. V pádu držte joystick stále doleva. Po dopadu se dejte doleva, přeskákejte rozbité mosty až k první vodě. Přeskákejte po kamenech směrem doleva. Protože máte klíč, otevřte vlevo tajný průchod do skály. Spadněte do otvoru. Jděte co nejvíce vlevo a pak vyskákejte o tři obrazovky nahoru. V té nejvyšší opatrně přeskočte jámu a podle šipky na mapě seskočte do úzké šachty. Slezte dolů a jděte doprava. Dojdete do místnosti s druhým diamantem. Vyskočte ha plošinku, na které diamant leží. Pozor, je zde nepříjemné propadliště v podlaze! To musíte přeskočit, jinak diamant nevezmete. Jde to těžko, jestliže se propadnete, dojděte znovu k diamantu podle mapy. Až se vám podaří diamant sebrat, seskočte propadlištěm a vylezte na denní světlo. A teď už hrajte taky trochu sami. Podle mapy vezměte klíč č.1 a dojděte až pod hlavní věž, na které leží klíč č.2. Nechoďte nahoru, ale pokračujte vpravo. Jděte tak dlouho, až spadnete do tajné jeskyňky. V ní leží poslední diamant. Vezměte si ho, vylezte z podzemní kobky a jděte stále doprava. Manžel se vás již nemůže dočkat!



pokračování ze str.15

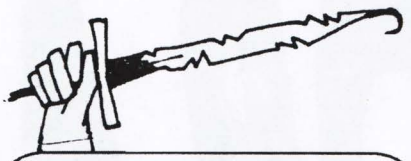
nebezpečný způsob boje s dřevěnou tyčí musíš mít speciální oblečení a na hlavě ochrannou helmici.

V každém kurzu čeká několik učitelů, se kterými cvičně bojuješ. Každý z nich je jinak silný, zvol si tedy vždy takového, který ti bude rovnocenným partnerem. V učebně se můžeš i rozcvičovat - vyzkoušet si všechny chvaty, které s joystickem dokážeš. Nikdo tě přitom nebude obtěžovat a ty dokážeš udělat s bojovníkem opravdu všechno.

Při vstupu do páté školy se zapne mód pro dva hráče. Zde si můžeš proti kamarádovi (nebo proti počítači) vyzkoušet účinnost jednotlivých bojových škol (karate, kendo, nunchaku, bo).

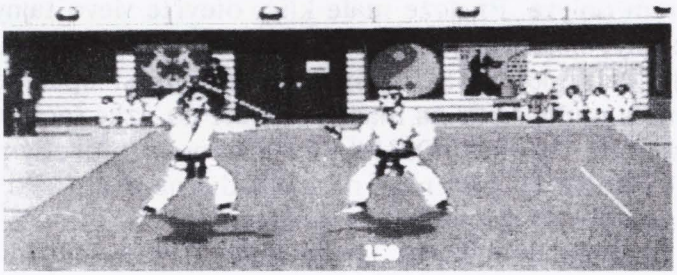
Hra doopravdy začne vstupem do hlavního paláce, kde probíhá velký turnaj. Zde se budeš postupně střetávat s vybranými protivníky, kteří používají spoustu bojových technik. Takže jenom díky dobrému tréninku ze začátku hry proti nim obstojíš!

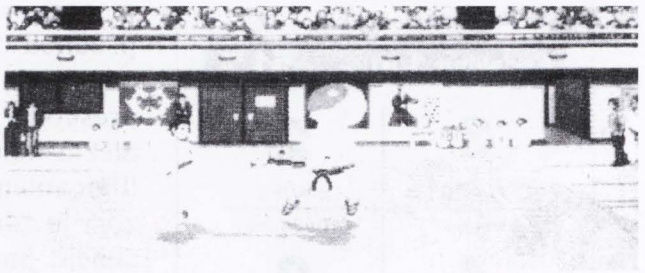
Jak obstojí nový Budokan před starším Fistem? Třebaže je animace hry dokonalá, dosahuje se jí na úkor rychlosti. Je to škoda, protože s rychlostí "bojovka" stojí a padá. Budokan vám nabízí několik druhů zbraní a s každou z nich dokážete vykouzlit asi tři desítky nejroztodivnějších chvatů. Je to tedy něco přes sto animačních podprogramů, které snad ani nemůže běžný hráč využít. Možná, že méně by bylo více. A tak jen dobrá hudba na východoasijské motivy a dobré výtvarné zpracování zejména pozadí drží Budokan nad šedým průměrem!



Budokan
1989

Excalibur 3/91	57 %
2 *idea*	2 *grafika*
hudba 2	*atmosféra* 4





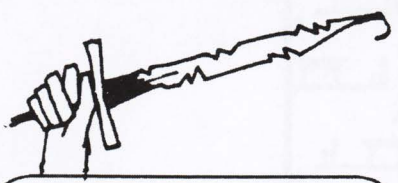
Logické rychlíky

8 Locomotion
Hra, která předběhla svou dobu

Locomotion zná asi málokdo. Byla napsána v roce 1984 pro ZX Spectrum. Je to klasický logický rychlík, Locomotion však měla smůlu. Přišla na trh příliš brzy. Hráče ještě nestačil zachvátit Tetris-virus, a tak logická hra upadla naprosto v zapomnění.

O co v Locomotion jde? Musíte rychle ze čtvercových dílů srovnat trať pro mašinku, která vyjíždí z nádraží. Za pomocí rovinek a zatáček je třeba postavit co nejdelší trať. Koleje rovnáte podobně jako ve stolním hlavolamu "patnáctka". Jeden čtvereček je volný, můžete pohybovat jen s nejbližšími kolejemi. Čtverečky, kterými projede mašinka, se zabarví jinou barvou. Až se vám podaří změnit barvu u všech, pokračujete v další úrovni. Tu druhou se mi ale nikdy už srovnat nepodařilo, je to strašně těžké!

Grafika i zvuky jsou jednoduché, ale postačující. Při nahrávání jsem odhalil správný programátorský žertík. Když se nahrál úvodní obrázek lokomotivy, byl rozházený. Při dalším nahrávání programu se začal sám rovnat podle stejného principu, jako se ve hře rovná trať. Nakonec se dohrál zbytek hry. Ten "špek" byl ale v něčem jiném. Jakmile se obrázek začal rovnat, počítač se pouze "tvářil", že nahrává. Než se kresba mašinky složila, program se dvě minuty flákal!



Locomotion
1985

Excalibur 3/91	32 %
2 *idea*	4 *grafika*
hudba 5	*atmosféra* 3

16 Pipe Mania
Rychle, přidej, už to teče!

Pipe Mania - Trubkové šílenství patří do skupiny her, které označujeme jako logické rychlíky. Instalatér musí postavit z kolínek, křížů a rovných trubek dostatečně dlouhý vodovod, aby mohl postoupit do další těžší úrovně. Západní časopisy námět hry vychvalují jako velmi orginální, ale fandové odkojení panem Sinclairem a čtenáři Excaliburu po předcházejícím článku o Locomotion už vědí své! Pipe Manie je nepoměrně jednodušší než skládání kolejí pro mašinku a máte v ní větší radost ze hry. Potrubí můžete klást do sítě 7x10, kam vás napadne. Tam, kde ještě neproudí voda, můžete i "přepsat" obsazený čtvereček další trubkou jiného tvaru.

V každé úrovni je předepsaný počet kusů potrubí, kterým musí voda projít. Voda začne stříkat z pramenu označeného 'S' vždy až za několik sekund, máte tedy dostatek času, abyste se na to mohli připravit a kousek vodovodu u vodního zdroje položit. Až voda začne téct, začne vám instalatérská honička. Ve složitějších úrovních jsou některé čtverečky sítě poškozeny a potrubí na ně nejde položit. Toto ztížení je ale vyváženo nádržemi, do kterých

vodu můžete zavést a získat trochu drahocenného času, než se nádrž naplní. Ale to nejtěžší na vás čeká od 10. úrovně. Obrázky potrubí mají šipky s přikázaným směrem, kterým voda smí proudit. Teď už musíte zapnout rozum naplno a kmitat joystickem v nejvyšších obrátkách.

Pipe Manii můžou hrát i dva hráči společně. Kdo si však myslí, že je to ve dvou jednodušší, ten se velmi mýlí. Hráči musí být perfektně domluvení a sehraní, jinak jeden druhému budou spíš vadit.

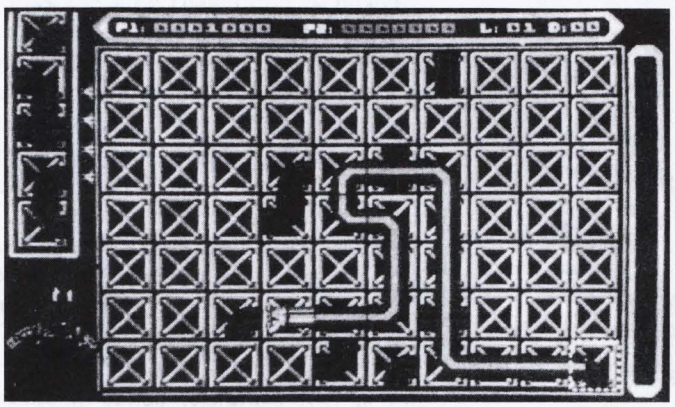
Pipe Mania je graficky vytvořena velmi jednoduše, ale u tak snadné hry to není na škodu. Jen v některých kolech by mohly být barvy mřížky a potrubí výraznější. Možná to ale byl záměr programátorů, aby hráče trochu potrápili.

Zvuky, podobně jako grafika, nestojí ani za řeč. Když se vám hra daří, základní hudba, která neustále hru "podbarvuje", se začne zrychlovat a nutí vás pracovat rychleji a rychleji. Je to však jen šalba a klam, voda teče stále stejně!

Pipe Mania
Empire 1989

Excalibur 3/91 76 %

2 *idea*	**3** *grafika*
hudba **3**	*atmosféra* **1**



A na konec

Všimli jste si v minulém čísle Excaliburu článku "Logické rychlíky"? Právě tenhle článek mě přivedl na myšlenku, udělat v tomto čísle malé srovnání starších osmibitových a mladších šestnáctibitových her. Ptáte se, jak s tím "Logické rychlíky" souvisejí? Psal jsem zrovna "Pipemanii", pravého logického rychlíka a vzpomněl jsem si na jednu podobnou starší hru na Sinclaira. Pak jsem dostal nápad, že by se ta stará hra dala srovnat s tou novou.

Možná, že majitelé osmibitových počítačů budou protestovat – proč jsme vykopali ty staré hry a nepsali jsme raději o těch nových. Vždyť přece jsou mnohem lepší a kvalitnější. Nespokojencům odpovídám: Hlavně ze dvou důvodů. Ten první je, že bychom ty starších hry asi pro nedostatek místa samostatně popisovat nemohli. Druhý důvod je tak trochu nadčasový. Už se docela těším, jak si podobný srovnávací článek přečtu tak za pět, šest let. To už budou osmibitové počítače dávno "mrtvé", šestnáctky se dostanou do dnešní pozice osmibitů a počítačové zábavě budou kralovat stroje s CD disky. Autoři her už nebudou svázáni malou kapacitou disket a hudebně a výtvarně se budou moci plně "odvázat". Pak někdo napíše o těch starých, ale dobrých hrách z roku 1991!

Srovnání osmi a šestnáctibitových her připravil L.L.G.

Logické rychlíky

dokončení seznamu z minulého čísla

KLAX (Excalibur 2/90)

Kdo si zahrál jednou, musí hrát stále. Valící se kvádříky musíte chytat pomocí pojíždějícího plata a pak je seřadit vodorovně, svisle, nebo podle zvláštního vzoru. Mohou hrát i dva hráči.
Celkové hodnocení - 1

LOGO

3 hry v jedné. Stavíte obrazce podle vzoru. Hra vyžaduje dobré logické uvažování a absolutní soustředění. Po vyhrané partii se odkryje část obrázku.
Celkové hodnocení - 2

SHANGHAI

Klasická hra s "kameny". Stavíte pyramidu z hracích kamenů, přičemž můžete odebírat jen po dvou kamenech. Kameny můžete brát jenom zleva a zprava. Pokud něco spadne, hra končí.
Celkové hodnocení - 3

TURN IT

Další hra typu "Shanghai". Na pracovní ploše máte neuspořádaně rozložené kameny. Podle vzoru je musíte přesně složit. Je to třeba udělat tak, aby se kameny nedotýkaly mezi sebou, ba ani ve třech rozích.
Celkové hodnocení - 2

SOKOBAN

V této hře musíte přesunout bedničky na předem určená místa. K tomu se používá vždy jedna pohyblivá bedna. S každou beničkou je možné pohnout pouze jednou. Každý špatný pohyb znamená uzavření cesty pro ostatní bedny.
Celkové hodnocení - 1

TETRIS

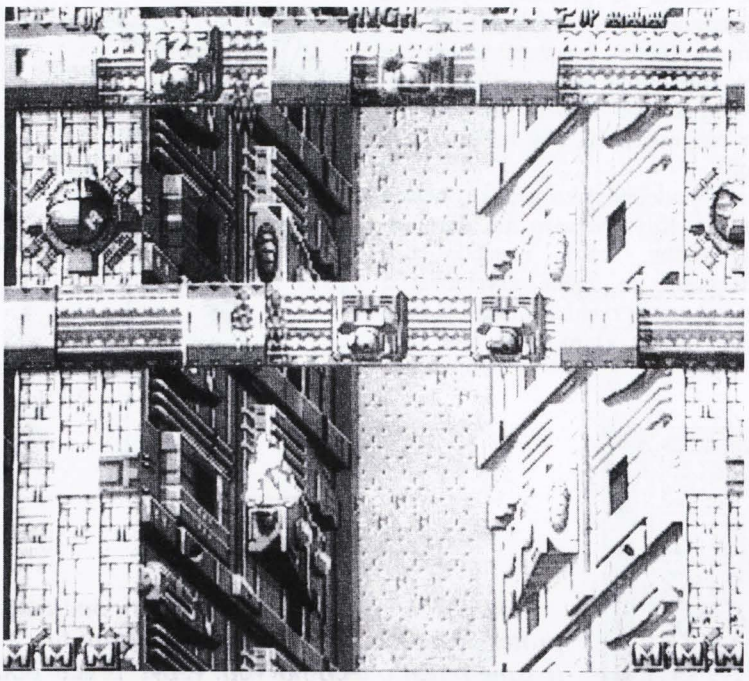
O této hře bylo již snad všechno řečeno. Padající obrazce musíte otáčet a posunovat tak, aby do sebe zapadly a zaplnily řádek. Ten potom zmizí. Hraje se pouze do omezené výšky.
Celkové hodnocení - 1

XOR

Velmi stará, ale velmi dobrá hra. Při XOR musíte dopravit do východu z "levelu" dva "znaky". To by nebylo tak strašné, ale je omezen počet pohybů a musí se dávat pozor na nástrahy.
Celkové hodnocení - 3

PUZZLE BOY

Způsobuje stejnou nemoc jako Tetris. Tady také musíte otáčet a posunovat obrazce. Hra je vynikající, má jen jednu drobnou vadu. Je v japonštině.
Celkové hodnocení - 2 -mCh-



BATTLE SQUADRON

"The Destruction Of The Barrax Empire"

Galaktické záchranné komando má poplach. Je vydán naléhavý úkol - zaletět na planetu Terrania a zachránit její obyvatele před neobyčejně zlým a krutým okupantem. Kdo by to mohl být jiný než vetřelec Barrax a jeho spojenci? Komando musí především zničit všechny nepřátelské objekty, a to jak na povrchu Terranie, tak i v podzemních prostorách planety. Během akce bude proti Barraxovi používat kosmické rakety, které dokáží sestřelovat vzdušné a poničit pozemní protivníky.

Na první pohled obyčejná střílečka, řekne si každý hráč. Ale hra má však velice pěkně, pečlivě a s velkou fantazií provedenou navrženou grafiku. Zejména krajina planety, nad kterou letíte, je plná detailů. Battle Squadron roluje vertikálně naprosto plynule a to i při velkém množství pohyblivých objektů (spritů).Bitva probíhá na dvou úrovních. První na vás čeká na povrchu planety, druhá v jejím nitru.

Po celou dobu zápasu s nepřáteli vás doprovází vynikající dynamická hudba, dokonale sladěná s náplní hry. Battle Squadron má před ostatními tuctovými střílečkami ještě další přednost - mohou ji hrát dva hráči současně. Za letu sbírejte "křížky", podle kterých se po ukončení jednoho kola vypočítává bonus. Tyto křížky se objevují po zničení některých z pozemních objektů. Občas se vám také dostane na dostřel nějaké to letadlo, ze kterého může zbýt zásobník s novým životem nebo s novým druhem střel. Střely u vaší bojové lodi se dají měnit naprosto cílevědomě, pokud ovšem seberete zásobník v pravou chvíli. Jednotlivé zbraně se liší podle barev. Žlutý zásobník - výbušné střely; modrý - silný laser dopředu i dozadu; červený - vějířovitý rozptyl střel. Čím více seberete zásobníků stejné barvy, tím silnější je váš zbraňový systém. Když ale získáte jinak barevný zásobník, hrajete s novými střelami bez zesílení.

Další příjemná věc - pokud stisknete pravé tlačítko na myši nebo stisknete "fire" na joysticku a zakroužíte s ním, vypustíte "nova" střelu. Tato ohnivá střela působí zkázu v širokém okruhu okolo vaší rakety. Počet nova střel je omezen, proto je používejte jen v krajním případě. Třeba když unikáte ze svízelné situace nebo na vás letí speciální formace vetřelců.

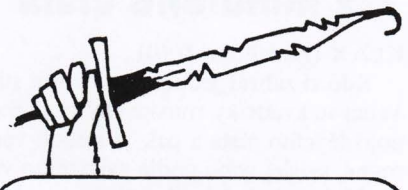
Zvýšenou pozornost musíte také věnovat "neviditelným" lodím, které dokonale splývají s pozadím. Vstup do podzemí planety je označen sice zcela jednoznačně, ale při nepozornosti jej lze přeletět (zvlášť když hrají dva).

Pokud se vám podaří proletět všechny úrovně, uvidíte za odměnu velice pěkné závěrečné obrázky (dokonce se seznámíte i s tvůrci programu). Mezitím, co si prohlížíte gratulačky a čtete pochvalný text, je náhle vyhlášen nový poplach. Rychle se připravte na další misi. Boj začíná nanovo, ale se starými body.

Autory Battle Squadron (dělali ji osm měsíců!) jsou Martin Pendersen (18 let) - programování a Torben Larsen (21 let) - grafika. Toto je v pořadí jejich druhá střílečka, tou první byla Hybris. Jejich hry si rádi zahrajete, pokud si chcete pěkně zastřílet a současně si poslechnout pěknou muziku. Ačkoliv nejsem vyznavačem střílečekk, Battle Squadron si občas rád zahraji a rozhodně ji mohu vřele doporučit na chvíle odpočinku po logických hrách.

Battle Squadron je vytvořen obdobným způsobem, jako Alleykat na C64. Věřím, že si ji brzo oblíbíte. A ještě jedna drobnost na závěr. U každé akční hry nejvíce hráče potěší tzv. "cheat modus".

Jeden vám na ni prozradím. Když napíšete kdykoliv během hry slovo "CASTOR", na chvíli se vám pozadí obrazovky rozsvítí zeleně a vy jste od toho okamžiku nezranitelní. -mCh-

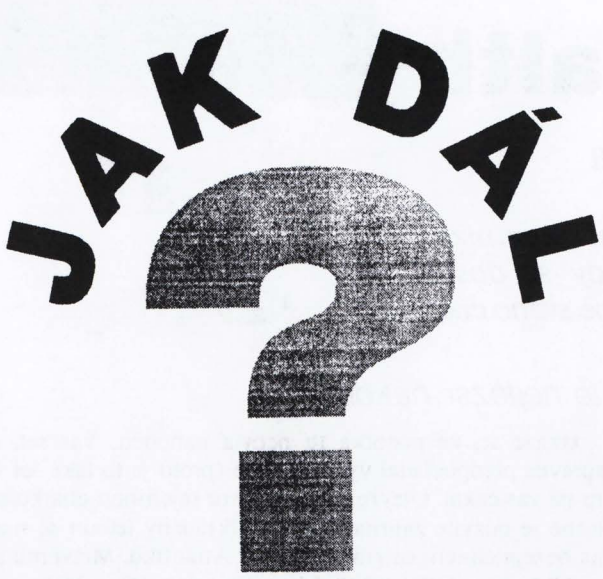


Battle Squadron

Innerprise–Rushware 1989

Excalibur 3/91 59 %

3 *idea*	**1** *grafika*
hudba	*atmosféra*
3	**2**



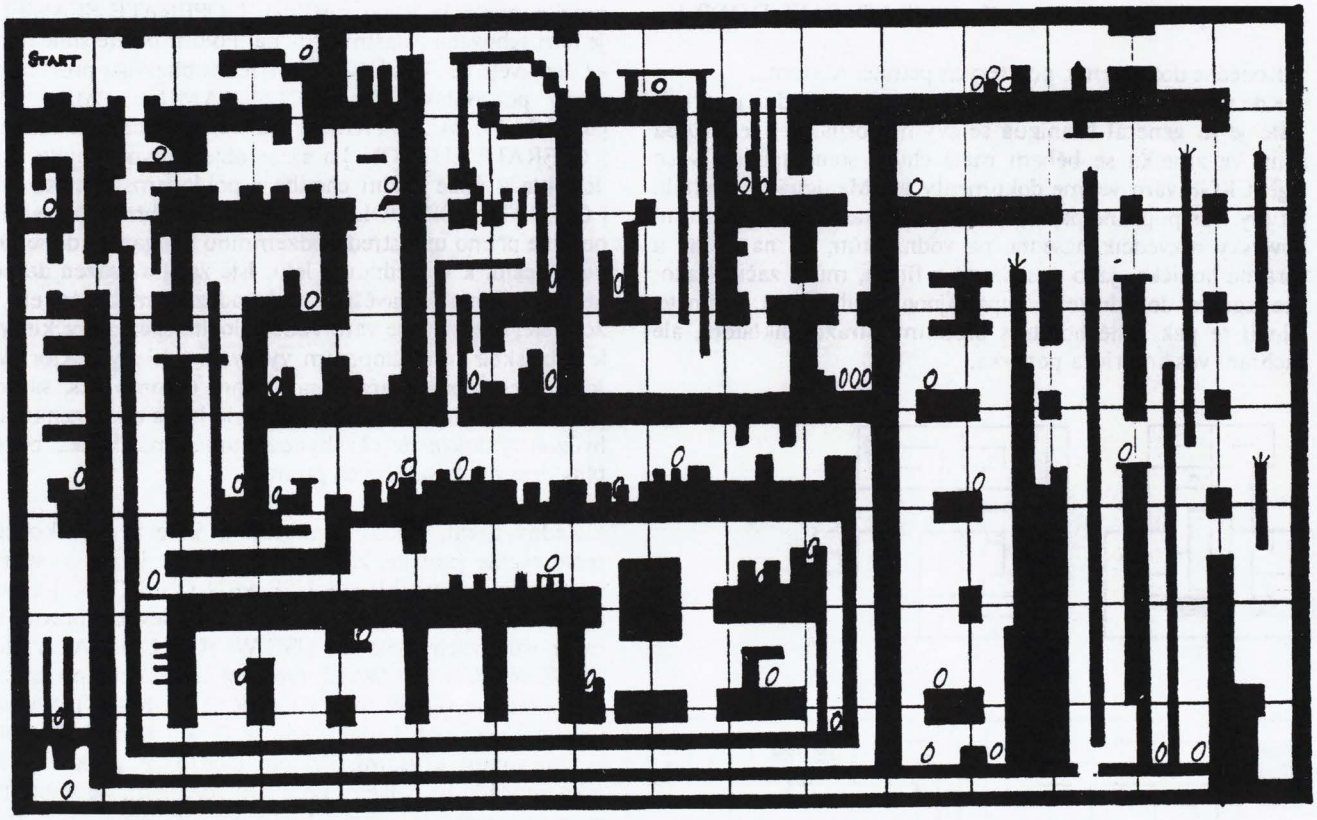
STÁLÁ RUBRIKA PLÁNKY A NÁVODY TIPY A TRIKY

TUSKER ★C64★

Několik pokynů, které nám poskytl D.Pirc z Prahy: Předměty se sbírají tlačítkem ‹SPACE› nebo "střelbou + směr", ale ve druhém případě musí být v ikoně pro zbraně zobrazena ruka. Záměnu předmětů provádíme pomocí "F1" až "F7". Netvora vylézajícího ze země nemůžeš zabít. Nezbývá, než jej obejít. Netvor nedosáhne až k hornímu okraji obrazovky, tudy projdi.

The Village: Ze startu jdi pětkrát vlevo a vezmi si klíč. Jdi ještě jednou doleva a vejdi do chýše. Prolez malým otvorem a postup dvakrát vpravo. Klíčem si odemkni dveře a vejdi. Vezmi kouzelný nápoj, vyjdi, pak vlevo, vstup do otvoru ze kterého šlehají plameny a potom popojdi třikrát vpravo. Čaroději dej nápoj a člověk vedle ožije. Tak si vysloužíš klíč. Vrať se do chýše, vyjdi a postup třikrát vpravo. Levému strážci dej klíč a jsi na konci druhé úrovně.

The Temple: V chrámu jdi nahoru a z vody vyjmi první figurku. Potom jdi dolů, doprava, dolů a postav figurku na třetí štěrbinu na stole. Nahoru, nahoru, doprava a pozor na masožravou rostlinu! Hlídá druhou figurku. Vezmi ji, vrať se ke stolu, umísti ji na druhou mezírku. Nahoru, vpravo, seber prkno a kladívko se stolu. Vlevo, dolů, vlevo a kladívkem rozbij truhlici se třetí figurkou. Vpravo ke stolu a postav figurku na třetí škvíru. Tím se otevře průchod vpravo ve zdi. Vejdeš-li, dojdeš k propasti. Použij SPACE, polož prkno a přejdi. Ještě jednou vpravo a stojíš před posledním problémem. Je to váha, která se zbláznila. Polož na ni hroudu zlata, jdi naposledy doprava a je to všechno za tebou!

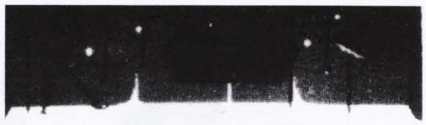


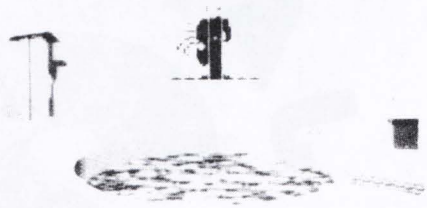
O - ZÁKLADNA KE ZNIČENÍ

Jet Story

ZMAPOVAL P.OPELKA
ZPRACOVAL M.MELÍŠEK

Operation Stealth





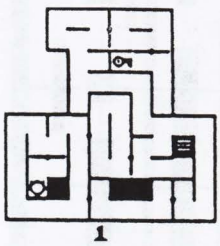
dokončení z minulého čísla

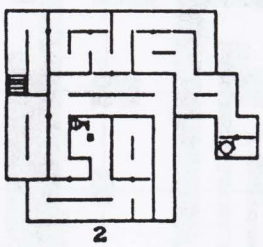
Agenta C.I.A., který přijel do Paraguaye pátrat po zmizelém letadle, jsme opustili zrovna ve chvíli, kdy se dostal v převleku do paláce presidenta Manigui. Dosahne svého cíle?

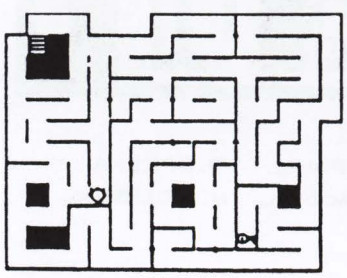
Tak už jste prošli ta čtyři bludiště, která na vás čekala v královském paláci a ve kterých jsem vás opustil v minulém čísle? Princip všech bludišť je jednoduchý. Nejprve sebrat blikající klíč a potom uniknout východem.

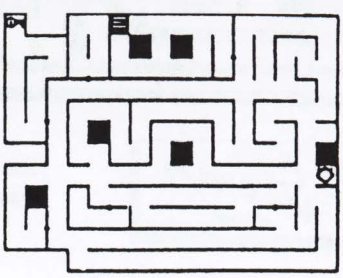
Až se vymotate ze všech labyrintů, objevíte se v předsíni prezidentovy kanceláře. Vejděte dovnitř a pořádně si prohlédněte sošku na podstavci. Zjistíte, že s jedním prstíčkem můžete manipulovat [OPERATE STATUE'S ARM] a narazíte na tajný trezor. Při jeho otvírání postupujte takto:
1/ Zařízení připomínající walkmana připevněte na sejf [USE LITTLE BOX ON SAFE DOOR].
2/ Na krabičce stiskněte malé tlačítko do polohy zapnuto [USE VALIDATON BUTTON].
3/ U prvního čísla kódu pomalu zapínejte všechny číslice od 0 do 9 a pozorujte konrolky na přístroji. Jakmile přijdete na správné číslo, konrolka se rozsvítí. Pak začněte hledat kód dalšího čísla.
4/ Vypište kód na číselník sejfu tak, jak jste jej předtím nastavili na přístroji a otevřte sejf [OPERATE SAFE DOOR].

Konečně dokumenty, po kterých pátráte! A vtom...
Kde se vzali, tu se vzali naši známí, dva východní agenti. A ještě je tu generál Manigua se svými gorilami i se zajatou Julií. Ve zmatku se během malé chvíle stane spousta věcí: Agent KGB vám vezme dokumenty, ale Manigua ho zastřelí. Druhý Rus popadne papíry a utíká na terasu. Rychle za ním! Sovětský rozvědčík nasedne na vodní skútr, vy na druhý a správná honička, jako vystřižená z filmu, může začít. Nakonec agenta dopadnete a supertajnou obálku mu vezmete. Chvíli se pak ještě honíte s osobními strážci diktátora, ale zachrání vás americká ponorka.


1


2


3

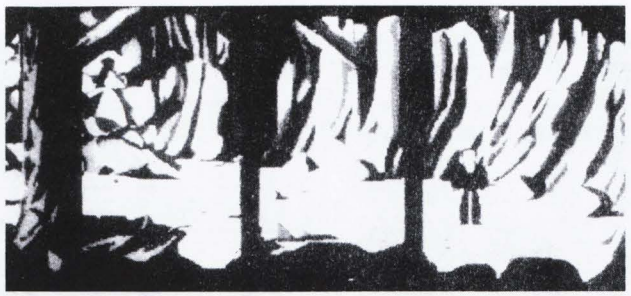

4

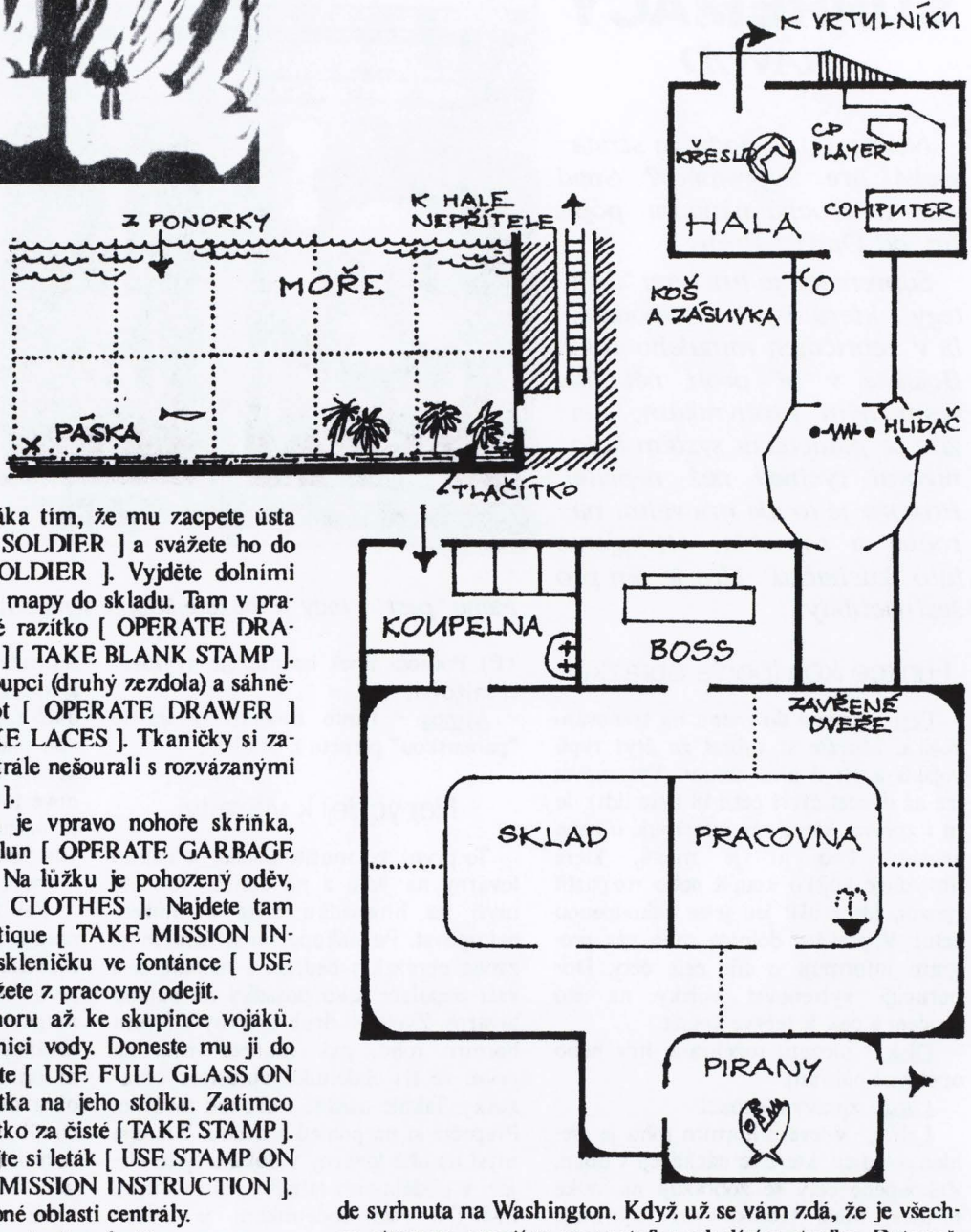
To nejtěžší nakonec

Ukáže se, že ponorka tu nebyla náhodou. Váš šéf, který správně předpokládal vývoj situace (proto je to také šéf CIA), tu na vás čekal. Otevře před vámi tu tajemnou obálku a společně se dozvíte zajímavá fakta. Ukradený letoun se nachází na bezejmenném ostrůvku kdesi v Atlantiku. Mrtvému agentu CIA se podařilo zjistit jeho přesnou polohu. Než ponorka dorazí na místo, máte ještě chvilku času na rozhovor s vaším přítelem vynálezcem. Ten vám předá dvě důležité věci - kompaktní disk a krabičku cigaret. Na disku je program, který dokáže "zviditelnit" pro pozemní radary letadlo Stealth, a ani cigarety nejsou příliš vhodné na kouření. Jedna ze čtyř cigaret dokáže snímat otisky prstů, v druhé je malá raketka.

Ponorka dorazila k ostrovu. Kamarádi vám popřejí šťastnou cestu a vy jste vypuštěn jako žabí muž do vod oceánu. Od ponorky plavte doleva dolů. Dávejte pozor na žraloky, srážka s nimi znamená jistou smrt. V levém dolním obraze prozkoumejte 3x levou rostlinku [OPERATE SEAWEED], je tam schovaná zvláštní pružina. Potom plavte stále doprava až doplavete ke skále. Z bezprostřední blízkosti prozkoumejte pravý podmořský stromek [EXAMINE PALM TREE] [OPERATE PALM TREE]. Naleznete tlačítko. Stiskněte je [OPERATE BUTTON] a až se objeví otvor, vplujte do něj. Teď jste v úzké skalní chodbě s poklopem. Otevřte poklop [OPERATE PORTHOLE] a vylezte po žebříku. Naneštěstí se objevíte přímo uprostřed podzemního hangáru, kde se připravuje Stealth k vražednému letu. Jste zajat a vsazen do podivné klece, která je zavěšena nad podezřelým bazénkem. Než zemřete, představí se vám vůdce zločinecké bandy, který tuhle ďábelskou smrt utopením vymyslil - šílený doktor WHY! Ještě pár osobních urážek a všichni (kromě vás, samozřejmě) místnost opouštějí. Klec pomalu klesá do bazénku a vy s hrůzou zjišťujete, že nezahynete utopením, ale že... bazén je plný dravých krvelačných piran.

Žádný agent, dokud není mrtvý, ještě není v koncích a proto rychle jednejte. Zkuste nakapat pár kapek kyseliny do zámku na dveřích klece [USE PEN ON LOCK] a otevřte dveře. Pak vystřelte lanko z hodinek na levou i pravou stěnu místnosti a zachyťte se [USE WATCH ON WALL (vlevo)] [USE WATCH ON WALL (vpravo)]. Ručkujte po lanku doleva a otevřte větrací mříž [OPERATE GRILL]. Vlezete do soustavy větracích kanálů, kde se to jen hemží obrovskými zmutovanými krysami. Princip bludišť je prakticky stejný jako ve vládním paláci, jen s tím rozdílem, že vidíte pouze vaše bezprostřední okolí. Proto přetiskujeme čtyři mapky, které vám bloudění usnadní. Vylezete v koupelně, kde se právě umývá nějaký voják. Protože jste se ještě ve hře neprali, tak si to s ním rozdejte [OPERATE SOLDIER]. Ano, vyhráli jste. Vezměte si na sebe vojákovu uniformu [TAKE CLOTHES]. Prozkoumejte boty a objevíte tkaničky, oboji seberte [TAKEBOOTS] [TAKE LACES]. Ještě si vezměte ručník a skleničku, která stojí na umyvadle [TAKE NAPKIN] [TAKE GLASS].





Definitivně zneškodněte vojáka tím, že mu zacpete ústa ručníkem [USE NAPKIN ON SOLDIER] a svážete ho do prcllíku [USE LACES ON SOLDIER]. Vyjděte dolními dveřmi z koupelny a jděte podle mapy do skladu. Tam v pravé dolní zásuvce "štípněte" čisté razítko [OPERATE DRAWER] [EXAMINE DRAWER] [TAKE BLANK STAMP]. Otevřte druhý šuplík v levém sloupci (druhý zezdola) a sáhněte si pro nové tkaničky do bot [OPERATE DRAWER] [EXAMINE DRAWER] [TAKE LACES]. Tkaničky si zašněrujte do bot, abyste se po centrále nešourali s rozvázanými botami [USELASES ON JOHN].

Teď jděte do pracovny. Tam je vpravo nohoře skříňka, odkud si vytáhnete záchranný člun [OPERATE GARBAGE DUMP] [TAKE LIFEBOAT]. Na lůžku je pohozený oděv, prozkoumejte ho [EXAMINE CLOTHES]. Najdete tam propagační leták firmy Cinematique [TAKE MISSION INSTRUCTION]. Naplňte vodou skleničku ve fontánce [USE GLASS ON FOUNTAIN] a můžete z pracovny odejít.

Dejte se chodbou vpravo nahoru až ke skupince vojáků. Jejich velitel vás požádá o sklenici vody. Doneste mu ji do jeho kanceláře. Než mu ji podáte [USE FULL GLASS ON OFFICER], povšimněte si razítka na jeho stolku. Zatímco kapitán pije, rychle zaměňte razítko za čisté [TAKE STAMP]. Vraťte se do pracovny a orazítkujte si leták [USE STAMP ON NK PAD] [USE STAMP ON MISSION INSTRUCTION]. Tak získáte povolení do nepřístupné oblasti centrály.

Vyjděte z místosti a jděte k zavřeným dveřím vpravo nahoře. Teď musíte sejmout otisk prstu ze skleničky, ze které kapitán pil. Provedete to takto: [OPERATE CIGARETTE CASE] [OPERATE CIGARETTE (první v seznamu)] [USE CIGARETTE PAPER ON GLASS]. Sejmutým otiskem dokážete projít automatickou vstupní kontrolou [USE FINGERPRINT ON FINGEPRINT ID]. Vejděte a jděte chodbou až ke strážnému. U jeho budky je otvor, tam vhoďte orazítkované povolení ke vstupu [USE AUTHORIZED MISSION ON MAILBOX]. Projděte dveřmi a dejte se chodbou doprava.

Blížíte se do finiše, teď už to bude mnohem složitější. Na konci chodby je odpadkový koš a hned vedle něj je zásuvka. Přichystejte nepřátelům malé překvapení - zapojte zde holicí strojek, kde je páska s falešným odpočtem detonace [USE ELECTRIC CABLE ON LECTRIC PUG] [OPERATE ELECTRIC RAZOR] [USE ELECTRIC RAZOR ON TRASHCAN]. Vejděte do velké haly. Uprostřed místnosti sedí doktor Why, hlava celého gangu. Jeho poskok Otto na vás míří pistolí. Setkáváte se tu i s Julií, která vám přišla napomoc. Bohužel ji ale taky chytili. Doktor právě uděluje poslední příkazy ke svým zločinným rejdům. Za chvíli vzlétne letadlo Stealth směrem k USA. První atomová bomba bude svrhnuta na Washington. Když už se vám zdá, že je všechno ztraceno, spustí se magnetofon v holicím strojku. Detonační odpočet vyvolá v hale zmatek, který znásobíte vypuštěním raketky z cigarety ve chvíli, kdy magnetofon ohlásí dvě - two [USE CIGARETTE ON COMPUTER (poslední v seznamu)]. Jakmile je cigaretková zbraň zaměřena na počítač, zneškodněte poskoka [OPERATE OTTO]. Doktor ovšem není takový hlupák, popadne Julii a zmizí s ní v díře v zemi. Teď záleží jen a jen na vaší rychlosti. Vložte CD disk do počítače [USE COPACT DISK ON CD PLAYER]. Tím je Washigton zachráněn, ale co Julie? Na ní vám teď záleží víc, než na celém Capitolu.

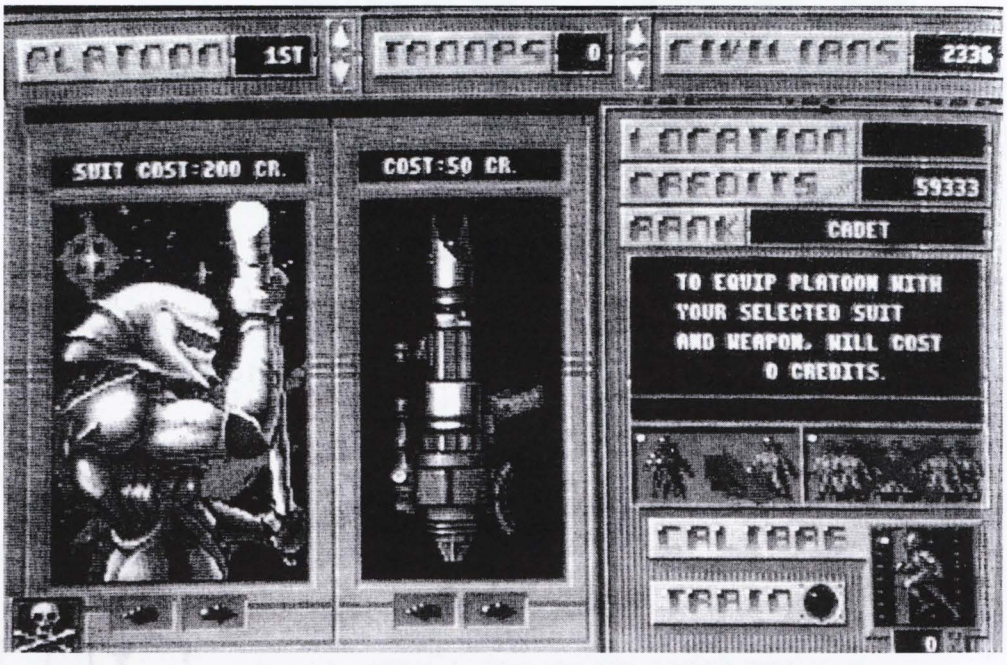
Vyjděte z haly vlevo a zahněte doprava. Padouch zrovna nasedá do helikoptéry a snaží se uprchnout. Zavěsíte se mu i s Julií na helikoptéru a on s vámi vzlétne nad oceán. Dá se předpokládat, že padouch bude chtít použít bombu, která je připevněná na helikoptéře. Připravte mu překvapení [USE ELASTIC BAND ON BOMB]. Seskočte a v letu (ve druhé obrazovce) použijte záchranný člun [OPERATE LIFEBOAT]. Jak to všechno skončí, uvidíte sami - hezký zážitek ze hry přeje ANDREW

PS: Jeden tip pro potencionální sebevrahy: Zkuste dát napít kapitánovi vody, kterou natočíte z umyvadla v koupelně!

SUPREMACY
NÁVOD

Nevíte, co si počít ve strategické hře Supremacy? Snad vám to trochu usnadní popis hry od Dana z Prahy!

Supremacy je hra typu "Strategy", která úspěšně zabodovala v žebříčcích minulého roku. Bojujete v ní proti několika vesmírným protivníkům, snažíte se planetární systém kolonizovat rychleji než nepřítel. Protože je to ale hra velmi náročná a rozsáhlá, otiskujeme tuto "kuchařku". Hra je jen pro šestnáctibity.



Menu "pěst" – tady si můžete koupit armádu, máte-li ovšem na to peníze

Funkce ikon (podle obrázků)

Pěst - přepne do menu na trénování vojska. Můžete si vybrat ze čtyř typů vojáků a tří druhů zbraní. Vytrénovat lze až dvacet čtyři čet (48 tisíc lidí). Je tu i zpráva, která vás informuje o ceně armády. Pod ní je menu, které umožňuje vojsko koupit nebo rozpustit (pozor, jde zrušit jen ještě nekoupenou četu). V pravém dolním rohu vás program informuje o síle celé čety. Doporučuji vytrénovat vojáky na sto procent a pak je teprve koupit.

Disk - uložení rozehrané hry nebo opětovné nahrání.

Lupa - zprávy o situaci.

Lebka - v levém horním rohu je přehled o lodích, které se nacházejí v doku. Zakoupené čety se zobrazují na velké tabulce. Malá tabulka vás informuje o počtu čet uvnitř jednotlivých lodí. Obrázek hlavy člověka určuje agresivitu vojska. Pomocí šipek agresivitu zvyšujete nebo snižujete.

Měsíc - pohled z orbity na planetu. Získáte snadný přehled, jaký druh továrny je na povrchu planety a zda pracuje.

Bedna - menu vám poskytuje údaje o stavu zásob energie, jídla, paliva atd.

Raketa - vám dává informace o zakoupených továrnách a kosmických lodích. Zde můžete poslat kosmické lodě a továrny na ostatní obydlené planety.

Zlato - tady se kupují lodě, továrny, satelity atd.

Křivka - menu, ktere vas informuje o obsazených planetách. Je zde také přehled o stavu jídla, energie, populace a morálky obyvatelstva. Co by vás mělo nejvíce zajímat, je nájemné (TAXRATE). Pomocí šipek ho můžete zvyšovat či snižovat.

Atmos - tímto módem připravíte "panenskou" planetu k osídlení.

Nejrychleji k vítězství

To první, co musíte udělat, je nákup továrny na jídlo a na palivo. Ťukněte myší na hromádku zlata a můžete nakupovat. Po nákupu obou továren si zvolte obrázek s bednou a naložte část vaší populace jako posádku na palubu továrny. Zvolte si druh továrny v levém horním rohu, pak ťukněte myší na první ze tří obdélníků uprostřed obrazovky. Takhle osadíte i druhou továrnu. Přepněte si na pohled z orbitu. Ťukněte myší na obě továrny v doku a ty se objeví v obdélnících tabulky místo slůvka EMPTY. Nad obdélníkem je příkaz ON/OFF, kterým továrny spustíte. Pod továrnou se objeví slůvko RUNNING. To znamená, že továrna "běží".

Nyní musíte počkat, dokud vám na vaší planetě nedokončí ATMOS, teprve pak si ho můžete koupit. Jakmile ATMOS máte, začněte upravovat k obývání první nejbližší planetu. Myší si v hlavním menu najedete na velkou šipku, která ukazuje vzhůru. Po stisknutí levého tlačítka se vám objeví neobydlená planeta, která se hlásí jako LIFELESS (bez života). Stisknete menu ATMOS a dostanete zprávu, jak formátování planety k obývání potrvá.

Teď si zapněte menu pěst a pomocí šipek nahoře naverbujete první čtyři čety. Do každé čety doporučuji nabrat 200 lidí. Už jen zbývá čekat na dokončení formátování první planety. Teď máte chvilku času na to, abyste zkontrolovali zásoby energie a stav populace. Jakmile je ukončena přeměna planety k obývání, musíte okamžitě zakoupit další továrnu na jídlo. Tu pošlete na novou planetu. Přepněte si menu s obrázkem bedny a obstarejte si posádku do nové továrny. K odletu na novou planetu nutně potřebujete palivo. To natankujete pomocí pravého čtverce se šipkami. Doporučuji 200 tun.

Pak zvolte v hlavním menu další planetu a začněte ji připravovat k osídlování. Klikněte si na raketu a v dolní tabulce si zvolte loď, kterou budete cestovat na první planetu. V tomto případě to je továrna na jídlo s číslem dvě. Po navolení lodi stiskněte levé menu v horní části obrazovky (raketa letící z planety). V tu chvíli je loď vyslána na orbitu domovské planety - STARBASE. K odletu na novou planetu použijete obrázek hned vedle (planeta-šipka-planeta). Jakmile ho stisknete, musíte si vybrat jednu z obydlených planet. Ťukněte tedy na PLANET 01 a loď je na cestě. Až loď dorazí k planetě, stiskněte obrázek přistání (raketa letící k planetě). Zapněte pohled z orbity a uveďte továrnu do chodu. Musíte si také koupit solární satelit, který vyrábí energii a pošlete ho na orbitu planety jedna. Kupte také továrnu na jídlo číslo tři pro druhou novou planetu. Naplňte ji palivem (asi tři sta tun) a osaďte posádkou. Kupte i satelit na energii a pošlete ho na orbitu PLANET-2. Továrnu na jídlo uveďte do chodu.

Začněte připravovat k obývání třetí planetu. Zapněte menu křivka a převeďte peníze z ostatních planet, které se tam mezitím nahromadily, pomocí obrázku v levém horním rohu (zlato a dvě planety). Tak získáte peníze na továrnu na jídlo č.4. Tu zapněte na hlavní planetě - STARBASE. Uveďte ji do cho-

du spolu s ostatními továrnami, které se mezitím samy automaticky vypnuly. V menu s křivkou zvyšte TAXRATE na čtyřicet procent. Převeďte peníze z planet domů. Jelikož dvě továrny nestačí vyrábět jídlo v tak velkém množství, jaké potřebujete, musíte koupit továrnu na jídlo č.5. Opět převeďte peníze z ostatních planet a zakupte továrnu č.6. Nezapomeňte je zapojit do chodu. Kupte dva satelity a vyšlete je na orbitu STARBASE. Přepněte se na PLANET 1 a zapněte továrnu, která se automaticky vypnula.

A už čekáte na dokončení formátování planety tři a přitom převádíte a šetříte peníze. Po dokončení PLANET 3 zakupte továrnu na jídlo č.8 a solar satelit č.5. Pošlete je na planetu tři a uveďte je do chodu (naplňte je asi 400 tunami paliva). Začněte připravovat k osídlení čtvrtou planetu. Čekáte na dokončení formátování PLANET 4. Mezitím jen stačí kontrolovat STARBASE a ostatní planety, zda mají dostatek energie a jídla. Stále převádějte peníze z planet domů.

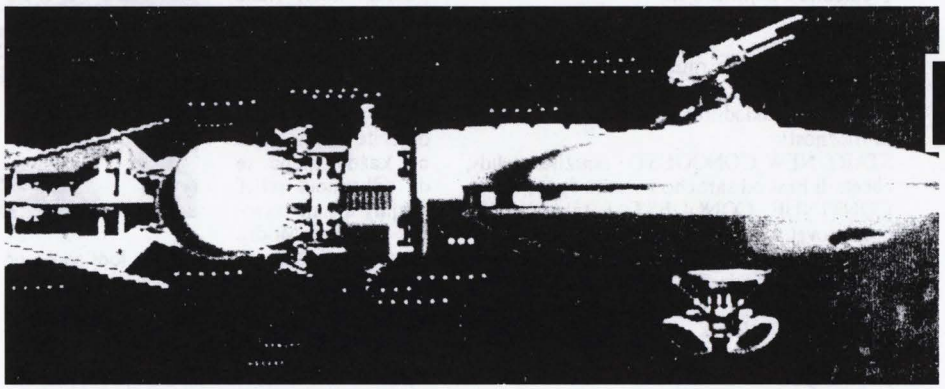
Hned jak skončí úprava planety, zakupte továrnu na jídlo č.9 a satelit č.6, které pošlete na PLANET 4. Uveďte je do chodu. Na přepravu ze STARBASE použijete asi pět set tun paliva. Kupte továrnu na jídlo č.10 a pošlete ji na PLANET 1.

Zvolte si menu pěst a vybavte čtyři čety zbraněmi. Kupte bojovou loď BATTLE 1. Zapněte menu lebka a vybavené čety převeďte do lodi (ťukněte myší jednotlivě na každou z čet). Pak naplňte loď palivem (asi osm set padesát tun paliva) a pošlete ji na PLANET 1. Vysaďte jednu četu a odleťte na orbitu. Pokračujete na PLANET 2, 3, a 4. Postupně tam vysazujte po jedné četě. Převeďte si domů peníze. V menu pěst naverbujte šestnáct čet těch nejlepších vojáků (cena jedné čety je 109000). Na každé planetě zvyšte v menu lebka agresivitu vojska na padesát procent pomocí šipek u obrázku hlavy vojáka vpravo dole. Protivník z druhého konce vesmíru bude asi útočit, ale čety rozmístěné na planetách se ubrání. Zajímejte se teď jen o převod peněz z ostatních planet.

Na PLANET 4 zvýšíte TAXRATE na čtyřicet procent a kupte továrnu na jídlo č.11, kterou pošlete na PLANET 4 a uveďte ji do chodu. Stále už jen hlídejte peníze. Pokud nepřítel zabere jednu z planet, nevadí. Ještě stále máte tři. Pokud se teď náhodou objeví vesmírní piráti, je lepší jim dát to, co požadují. Jakmile dosáhnete CREDITS 1090000, vybavte deset čet zbraněmi. Převeďte opět peníze z planet a za ně kupte tři bojové lodě. Naložte všechny čety do lodi a odleťte na nepřátelskou STARBASE na opačný konec vesmíru. Pak zapojte menu lebka a postupně vyložte všechny čety. Zapněte agresivitu na MAXIMUM!

NO A TEĎ UŽ ZBÝVÁ JENOM ČEKAT

Dan Nezmar



POKEMANIA

FLYINGSHARK	42464,n	
	48930,201	imunita
FLUNKY	35320,0	
	42664,201	nepřátelé
	35283,201	tempo
FIRELORD	39171,58	imunita
	38818,0	energie
KARNOV	37151,201	imunita
KINETIK	61998,127	životy
	53151,201	
	62309,201	imunita
	54979,201	energie
KRAKOUT	46568,0	životy
LAZER TAG	42317,n	životy
	43142,195	životy
MISTERIO DEL NILO	24026,58	
	24017,n	životy
MATCH DAY II	41295,0	
MASK	50048,0	životy
	50053,0	bomby
	50057,0 a	
	50060,0 čas	
MUNDO FERDIDO	65400,1	
	65401,1	
	65402,73	
	65403,122	
	65404,201	

MANIC MINER	35136,0	
	34798,0	
	34799.0	
	34800,0	
NEBULUS	USR 39411	
	33666,201 a	
	39329,201	životy
	43617,1	čas
	35269,201	
	36807,201	nepřátelé
NOSFERATU	32496,201	čas
	44905,0	
	44906,0	
OVERLANDER	31313,0	životy
	36103,167	fuel
	4583,96	
	45804,38	
OUT RUN	39204,0	čas
PHANTIS	54216,0	I.část
	57606,0	2.část
PHANTOMAS	44819,0	životy
	46790,191	
	52290,0	
RANARAMA	57469,0	imunita
	56323,33	vlož.hra
	51529,0	čas
RYGAR	61577,0	životy
	56743,n	

STREET FIGHTER	43644,0	energie
SURVIVOR	37735,0	životy
	29337,71	
	36048,0	potvory
STARQUAKE	35136,0	životy
	40956,201	nepřátelé
SOLOMON'S KEY	37663,n	
	49344,0	životy
	37990,0 a	
	37991,0	čas
SAMURAI WAR.	35833,0	čas
	41389,0	peníze
	37866,167	imunita
	45092,175	
	35878,201	
	40767,0	
TRANTOR	54235,0	životy
	52514,0	nepřátelé
	56628,0	čas
TANK	30209,0	životy
TURBO SPIRIT	29893,0	životy
VINDICATORS I	33448,0	životy
	34064,0	životy
	34050,167	oxigen
VINDICATORS II	34139,0	
	34203,0	
	35470,0	životy
	35523,0	munice
VINDICATORS III	35055,10	životy
	34334,201	
	35044,201	imunita
VIRUS	37835,0	bomby
	44942,167	životy

Powermonger je tak složitá a rozsáhlá strategická hra, že se nedá pořádně zvládnout bez dobrého manuálu. Pro ty, kterým schází, nebo si nevědí rady s jeho překladem, je tu Excalibur!

Nároky na hardware

Nahrání do paměti je po vložení diskety do drive automatické. Hra využívá jen vnitřní disketovou mechaniku (df0:, A:), s dalšími nedokáže spolupracovat. Powermonger si neklade žádné další nároky na paměť, jen u 512 Kb si jednotlivé výseky mapy stále znovu nahrává z diskety. Na ukládání pozic používejte prázdnou disketu, kterou si naformátujete přímo v programu. Na jedné disketě je 8 volných pozic. Při ukládání nebo načítání dat se řiďte běžnými příkazy. Pro ovládání hry se používá pouze myš a její levé tlačítko. Powermonger je nejlepší v barvě. Pak je hra přehledná a zajímavější.

Spuštění

Úvodní demo můžete kdykoliv přerušit stisknutím tlačítka na myši (TM). Po zadání jména si v základním menu vyberete z těchto možností:

START NEW CONQUEST - použijete tehdy, chcete-li hrát od samého začátku (poprvé)

CONTINUE CONQUEST - takto budete pokračovat v rozehrané partii

PLAY RANDOM LAND - počítač pro vás "vymyslí" náhodný výsek krajiny, který budete dobývat

LOAD DATA DISK - příkazem se nahrají speciální datové diskety, které firma Bullfrog připravuje.

Začínáme, a proto si vybereme první z nabídek. Stiskněte TM. Na monitoru se objeví velká mapa. Když najedete myší na její levý horní roh, zčervená rámeček kolem určeného výseku. To je zatím jediná země, kterou můžete dobývat. Sjeďte šipkou co nejvíce vlevo dolů. Držte TM a celou mapu jakoby povytáhněte nahoru. Ukáže se druhý díl mapy. Celý tento svět je třeba kousek po kousku získat! Vraťte se do levého horního rohu, ukažte na první výsek a stiskněte TM. Podle manuálu správně odpovězte na otázku (pokud už hra není někým šikovným odtajněna) a zápas může začít.

Rozdělení obrazovky

Na monitoru se objeví standardní obrázek ze hry (kresba). Vlevo je výsek z hlavní mapy - level. Pod mapou jsou váhy. Ještě níže je kompas a ikony sloužící k ovládání trojrozměrného modelu, který je uprostřed jako ve správném generálním štábu. Nad plastickým stolem stojí válečník - tedy Vy. Někdy nemusíte svět dobývat pouze sám, ale vedle vás si stoupnou i vaši pobočníci, kapitáni podřízených armád. Okolo plastického modelu je dvacet ikon, sloužících k ovládání hry.

Mapa a plastický stůl

Každá z jednotlivých partií v Powermongeru začíná stejně. Na modelu vidíte hrad, kolem kterého sedí dvacet bojovníků. Vy stojíte uprostřed mezi svými vojáky. Tak to vypadá v "realu" na stole.

A jak na dvojrozměrné mapě? Tam se vidíte jako malá postava v kruhu z bílých teček. To jsou vaši přívrženci. Čím budete ovládat více lidí, tím více bude na mapě blikat bílá. Cizí bojovníky na levé mapě nemůžete vidět přímo, musíte použít služeb vyzvědače.

Ukažme si, jak je propojena mapa a model. Zajeďte si kurzorem na libovolné místo na levé mapě a stiskněte TM. Na plastickém stole se objevil trojrozměrný obraz označeného místa. Teď stále držte TM a velmi pomalu pohybujte kurzorem po mapě. Plastická krajina začne "rolovat" tak, jak myší budete pohybovat. Pozorně si model prohlédněte. Uvidíte kopce, údolí, lesy, pole a vesnice. Okolo nich se hemží vesničané i ovce. Nad nimi létají ptáci. Na pobřeží kotví malé lodě. Počítačová krajina se co nejvíce podobá skutečné.

Teď se musíte naučit vyčíst z mapy důležité údaje. Jako na každé mapě se dá odhadnout relief krajiny a najít vysoké hory. Modré plochy jsou moře a jezera. Bez lodí se na ně nemůžete pustit. Malými černými křížky jsou označeny vesnice, které budete postupně dobývat. Spojovací linie mezi nimi označují cesty. Po nich jsou přesuny mužstva nejrychlejší. Území, které je mapou vyznačeno, nemůžete v žádném případě opustit!

Ovládání modelu pomocí ikon

V levém dolním rohu je kompas a čtyři ikony, kterými přímo ovládáte pohledy na plastický model. Nad kompasem jsou dvě šipky, těmi vybíráte pohled na model z jedné ze světových stran. Stiskněte TM na levé šipce. Trojrozměrná krajina se otočila o 90 stupňů. Třikrát stiskněte stejnou šipku a vše se natočí do původního směru. Pohledů z různých stran využijete ve členité krajině pokaždé, když přes terénní nerovnosti neuvidíte na své vojáky.

Teď nastavte kurzorovou šipku na vnitřní okraj kompasu a stiskněte TM. Trojrozměrný plastický obraz se posunul o počítačem stanovený úsek přesně tím směrem, který jste si kurzorem zvolili. Tak dokážete pohybovat modelem, aniž byste se na mapě "ztratili".

Dvě ikony vpravo od kompasu slouží ke zmenšení nebo zvětšení obrazu. Pomocí horní si dokážete model přiblížit až k rozeznání nejmenšího detailu, dolní ikonou se vzdalujete a celkový pohled zvětšujete. Tak si můžete "zaostřit" na drobný předmět, když jej potřebujete sebrat, nebo naopak získáte dokonalý přehled volbou vzdáleného pohledu.

Postava vojevůdce

Levá postava je vaším ztělesněním. Všimněte si nejprve malého obrázku a tří barevných čárek nad její hlavou. Obrázek ukazuje, co právě konáte a jakou ovládací ikonu 1 - 20 jste zapnuli. Důležitější jsou však tři barevné linky. Horní modrá ukazuje stav vašich zásob jídla. Když začne jídlo docházet, vojáci vám začnou postupně dezertovat. Čím větší budou zásoby jídla, tím větší je nadějе na úspěch. Později zjistíte, že dostatek jídla je to nejdůležitější. Prostřední červená linka odpovídá počtnímu stavu vaší armády. Počet odvedenců jde různě upravovat. Když budete mít hodně vojáků, budete sice silní, ale rychleji vám bude ubývat jídla. Optimální je armáda o síle 30 mužů po zuby ozbrojených. Spodní zelená čára je ukazatelem vaší okamžité síly (ne však vašeho mužstva!). Jakmile není na maximu, měli byste se zastavit a počkat, až naroste naplno.

Pod informačním grafem pulzuje červený trojúhelníček. Když jste za stolem sami, nemá pro vás žádný význam. Jestliže však kolem stojí další vaši kapitáni, pak musíte každou osobu ovládat samostatně. Ta, která právě přijímá rozkazy, má nad hlavou trojúhelník.

Nejdůležitější je "vyznamenaní" na hrudi každého vojevůdce. Klikněte si na něm a objeví se okno, ve kterém jsou aktuální informace o jeho armádě. Dozvíte se, kolik má jídla (food:), z kolika mužů se skládá (troops:), jak rychle se může po krajině pohybovat (speed:) a co s sebou nese (carring:).

Uvnitř okna si všimněte oka a malého obdélníku. Jestliže stisknete TM na obrázku oka, okamžitě se velitel zobrazí uprostřed plastického stolu. Je to ten nejrychlejší způsob, jak "se najít" v terénu. Malý obdélník slouží k aktualizaci údajů v okně. Tak získáte znovu přesné údaje.

Ještě k obsluhování okna. Můžete je posunovat podobně jako v operačním systému počítače (DOS, TOS). Maže se pomocí ikony na rámu okna vpravo nahoře. Najednou můžete mít otevřena čtyři okna, pak je musíte uvedeným symbolem zrušit.

Váhy

Jsou ukazatelem vaší síly ve hře. Když se vám bude dařit, pravé rameno vah bude klesat dolů. Až se převáží úplně, stali jste se pány země a můžete se pustit do další. Často zjistíte, že ke skončení partie nemusíte mít podrobené celé území, stačí jen jeho větší část. Po úspěšném ukončení hry se objeví obrázek bojovníka a pak se na velké úvodní

mapě zaškrtne obsazený výsek. Naskočí první základní menu a když budete chtít ve hře pokračovat, vyberete si volbu CONTINUE CONQUEST.

Ovládací ikony

Ikon je celkem dvacet a popíšeme si je v pořadí podle čísel na instrukčním obrázku. Nemůžete dělat několik věcí najednou. Názvy ikon označené hvězdičkou mají okamžitý účinek, u ostatních musíte nejdříve kliknout na ikonč (ta se zelenč zabarví) a pak ještč určit cíl na mapč nebo na plastickém stole. Pokud armáda nevykonala první příkaz a dostane další, předchozí povel se automaticky zruší.

Pro příklad: Vracíte se pro jídlo (ikona 13) do vlastní označené vesnice a na cestč vás přepadne cizí armáda. Zvolíte boj (18) a tím jste na jídlo zapomněli. Podaří-li se vám zvítčzit, a vy chcete znovu pokračovat v přerušeném návratu, musíte znovu použít ikonu s jablkem (13) a určit cíl.

1 - Ovládání hry (disketa) *

Takto ovládáte tři základní nabídky. Rychlost hry: Posunem šipek si ji lze nastavit. Doporučuji zrychlení, když se vydáte na dlouhý pochod od vesnice k vesnici nebo když začnete vyrábčt zbraně (19). Normálnč je rychlost nastavena na minimum.

File: Příkazy na ukládání a nahrávání aktuální pozice. Příkazem Format si připravíte disketu na svá data. Další funkce Load a Save.

Game: Další příkazy pro ovládání hry samotné. Pomocí RETIRE ukončíte partii. Když však pravé rameno vah nebude úplnč dole, má předčasné ukončení hry za následek vaši smrt. Zvolíte-li REPLAY MAP, hrajete výsek znovu, pomocí SELECT MAP si vyberete novou zemi k výbojům. PAUSE hru zastaví, spustíte ji její opčtovnou volbou. Příkazy MULTI PLAY, RANDOM MAP a SEND MESSAGE slouží pro hru přes telefonní modem.

2 - Špionáž (oko se šipkou)

Stisknete-li tuto ikonu a potom ukážete na objekt vašeho zájmu, rozpustíte armádu do posledního muže a vydáte se na výzvčdy. Až dojdete ke hradu nebo k vesnici, kterou jste si vybrali ke špionáži, objeví se na mapč několik dalších barevných teček. To jsou cizí obyvatelé nebo armády. Pak se vrátíte do rodné vesnice. Funkci doporučuji využívat k rychlému zjištění pohybu cizích armád. Na výzvčdy se nikdy nevydávejte sám, ale vysílejte nčkterého z vašich kapitánů. Jeho špehování trvá do tč doby, dokud nedostane jinou práci nebo dokud není zabit.

3 - Uzavření příměří (dvč ruce)

Příměří se můžete pokusit uzavřít prakticky s kýmkoliv. Budete-li však příliš slabí (podle vah), čekejte zápornou odpovčď. Až budete silní, nemá uzavírání příměří smysl. Nejlépe se ikona využije při hře dvou hráčů přes modem, kdy spolu můžou vyrazit do boje proti počítači.

4 - Obchodování (peníz)

Pokud jste v nčkteré vesnici vyrobili (19) nebo ukořistili (17) nadbytek zboží, můžete je pomocí této ikony směnit v cizím městč za jiné. Zákony směny se nám dosud nepodařilo odhalit, ale je jasné, že za jeden hrnec meč nezískáte. Jednoduchá počítačová strategie doporučuje brát si potřebné věci násilím.

5 - Dotaz (otazník)

Tak, jako můžete kdykoliv ukázat na významenání a dozvčdčt se aktuální údaje o veliteli, dozvíte se pomocí této ikony ty nejčerstvější informace o jakémkoliv objektu ve hře. Nejčastčji tuto funkci asi použijete, když budete shánčt po vesnicích pro armádu jídlo. Najedete kurzorem doprostřed vesnice, zmáčknete TM a objeví se informační okno, ze kterého vyčtete všechny podrobnosti.

6 až 8 - Síla rozhodnutí (jeden až tři meče) *

Každou akci nebo rozhodnutí můžete učinit různou intenzitou. Jídlo vyprodukované ve vesnicích si lze vzít všechno, nebo jen polovinu. Útok na cizí vojska můžete provést ostře, nebo jen tak naoko. Tři ikony jdou mezi sebou kdykoliv libovolnč přepínat, po každém přepnutí nemusíte znovu zapínat řídicí ikonu. Příklad: Budete dobývat velkou vesnici. Nejprve zaútočíte s největší intenzitou. Když bude polovina obránců mrtvá, sílu snížíte na nejnižší stupeň.

Ikona s jedním mečem (6) znamená nízkou sílu rozhodnutí. Vaše rozkazy budou plnčny asi tak na 30 procent.

Dva meče (7) značí střední stupeň. Příkazy budou plnčny z poloviny.

Stoprocentní rozhodnutí nastavíte, zvolíte-li ikonu se třemi meči (8).

9 - Ústup (HOME) *

Když se vám v bitvč nedaří a vypadá to na prohru, využijte ikonu s nápisem HOME. Vojsko ustoupí (pokud může) a vydá se na cestu k domovskému hradu. Nčkdy nemusíte ani utíkat z boje, pochod k domovu může být součástí vaší strategie.

10 - Převelení (dva muži) *

Pomocí této funkce můžete převelet muže z jedné armády do druhé. Ikona jde používat jen tehdy, máte-li nčjakého kapitána-pobočníka. Jste-li ale sám, musíte početní stav armády regulovat jinak (16). Armády, které si mezi sebou vymčňují vojáky, nemusí být bezprostřednč u sebe. Část vojska (podle 6 až 8) se sama připojí k veliteli, označenému trojúhelníkem.

11 - Odložení jídla (jablka se šipkou) *

Stisknutím okamžitč položíme jídlo na zem. Vytvoříme tím polní spižírnu, označenou na modelu malou napnutou kůží. Při pokládání si dávejte pozor, abyste sílu rozhodnutí neměli zapnutou na 100 procent. Jakmile totiž všechno jídlo odložíte, celá armáda vám z hladu dezertuje.

12 - Odložení nákladu (kopí se šipkou) *

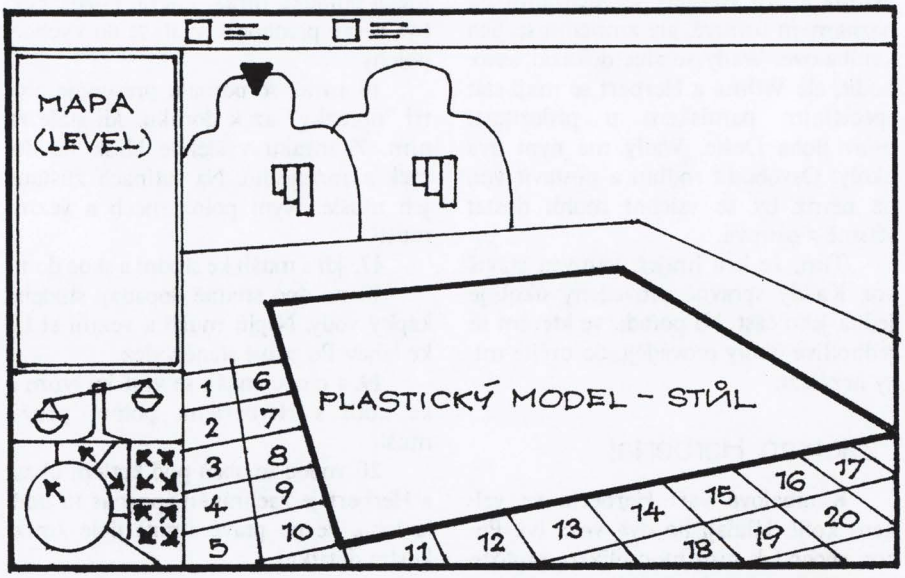
Když budete mít přebytek zbraní nebo jiného materiálu, bude vás to zatčžovat při pochodu. Odlehčíte si touto ikonou. Samozřejmč, že úplnč všechno odložíte jen tehdy, když síla rozhodnutí bude na maximu (8).

13 - Sebrat jídlo (jablko)

Jídlo pro své vojsko máte buď ve vesnicích, nebo v zásobárnách. Nejvíce jídla získáte usmrcením jiného vojevůdce, po kterém zbydou zásoby pro celou armádu. Nčjaké to jídlo také lze získat útokem (18) na ovci.

14 - Vytváření zásob (pčt jablek)

Určete místo, kam bude velitel potraviny nosit. Pak začne chodit od jedné vaší vesnice ke druhé a na zvoleném místč bude vytvářet velkou zásobárnu. Doporučuji povčřit tím nčkterého z kapitánů. Je vhodné, aby byl vybaven lodí (17) a neměl žádnou armádu (15).



15 - Rozpuštění armády (šipky) *

Když vám začnou docházet zásoby nebo už část své armády nebudete potřebovat, můžete ji pomocí této ikony rozpustit. Vše záleží na síle vašeho rozhodnutí (6-8). Pozor, funkce má okamžitý účinek a její nesprávné použití nčkdy znamená osudovou chybu!

16 - Nábor do armády (lidé a šipka)

Ve vesnici, která vám patří, můžete naverbovat do armády pokojné vesničany. Po zahájení náboru chvíli čekejte, než obyvatelé, kteří jsou právč mimo vesnici, dojdou až k vám.

17 - Naložení materiálu (kopí)

Všechny zbraně a ostatní předměty, které ve vesnici vyrobíte (19), lze naložit a odnést. Můžete ale i sebrat lodičku, kterou jste našli na pobřeží. Každý předmčt přidělíte hned svým mužům. Máte-li v armádč 20 mužů, musíte vyrobit nebo sebrat 21 lodí (jednu pro vás), abyste se dokázali přeplavit přes vodu.

18 - Boj (meč)

Když použijete tuto ikonu a ukážete na cizí vesnici nebo vojsko, začne bitva. Záleží jen na vás, jak silnč napadnete protivníka. Vesnice dobývejte opatrnč a slabč (6). Obyvatele budete potřebovat do armády (16) a musí vás zásobovat jídlem. Zato cizí vojska je třeba zlikvidovat do posledního muže.

19 - Výroba (žárovka)

Vyrábčt můžete jen v malých vesnicích. Dopředu sice přesnč nevíte, co a z jakého materiálu se bude vyrábčt, ale produkci lze přeci jen částečnč ovlivnit. Pokud je poblíž vesnice les, budou vyráběny věci ze dřeva. Vysoko v horách dokážete otevřít důl a vyrábčt věci z kovu. Na první stupeň to budou lodč, hrnce, pluhy. Při středním stupni rozhodnutí začnete pracovat na pikách a mečích. Jestliže vaše agresivita bude zapnuta naplno, dokážete vyrobit katapult nebo kovový kanón.

20 - Pochod (postava)

Za pomoci této ikony dokážete na jakékoliv místo dojít na mapč.

Další tipy a základní strategii uveřejníme v dalším čísle L.L.G.

Three Weeks In Paradies

Wally, starý známý z her "Pyjamarama" a Everyones a Wally", se jednou vypravil i s rodinou přes moře z Ameriky do Evropy. Osud tomu chtěl, aby jejich loď ztroskotala. Wally, jeho žena Wilma a syn Herbert se zachránili na neznámém ostrově, ale zmocnili se jich kanibalové. Wally se sice dokázal osvobodit, ale Wilma a Herbert se mají stát speciálním pamlskem u příležitosti oslav Boha Deště. Wally má nyní dva úkoly: Osvobodit rodinu a postavit vor, na němž by se všichni mohli dostat šťastně z ostrova.

Tím, že hru hraješ, zároveň stavíš vor. Každý správně provedený úkol je jedna jeho část. Na pořadí, ve kterém se jednotlivé úkoly provádějí, do určité míry nezáleží.

I. Zachraň Herberta!

Kanibalové vaří Herberta ve velkém kotli. Hlídají ho dva velcí lvi. Pozor, nechoď k nim moc blízko, protože své zuby používají až příliš často. Abys mohl osvobodit Herberta, je potřeba:

1. vzít z pošty sandály (FLIP-FLOPS)
2. najít vědérko (CAN)
3. jít s těmito předměty ke gejzíru, musíte tedy projít kovárnou, jídelnou, po schodech vpravo, přes louku s domkem a automobilem, na pole s gejzírem
4. zatáhni za provázek a rychle dojdi ke gejzíru, pak naplň vědérko (EMPTY CAN - FULL CAN)
5. projdi pláž, kde sedí krab, musíš mít sebou sandály
6. použij FULL CAN na kraba (klávesou ENTER!, odpadnou mu klepeta, která je třeba nabrat do vědérka
7. sandály zanech na pláži, budeš je potřebovat
8. s račími klepety dojdi na louku, kde se vaří Herbert a použij je u pravého lva. Lev začne mávat ohonem a bude ti nakloněn
9. teď musíš sebrat dva zkřížené klacky (DEUX STICK) před tlamou krokodýla a zanést je do kovárny
10. projdeš jídelnou, dále po schodech vlevo až ke studni, na první kachlík zleva se dá vyskočit
11. stoupni si na studnu a vezmi měch. Pozor, nestiskni přitom tlačítko ENTER, nebo spadneš do studny
12. vrať se do kovárny a rozdělej oheň. Nejprve použij dřevo na založení ohně a měch na jeho uhašení. Foukáním do ohně získáš popel
13. vezmi měch a popel a jdi k bůžkovi deště, co stojí před poštou
14. bužkovi obětuj popel (klávesou ENTER), bůžek začne poskakovat a mrak na nebi se přesune vpravo nad palmy a tím se zastaví
15. dojdi k mraku z pravé strany. Měch odfouká mrak doleva. Pozor, kdybys mrak předhonil, vrátí se do výchozí polohy
16. mrak se pomalu přesunuje přes tři "obrázky" až k domku. Jdi stále za ním. Z mraku vyšlehne blesk na domek a rozbije ho. Na sutinách zůstane jen mušle. Nyní polož měch a vezmi mušli
17. jdi s mušlí ke studni a skoč do ní
18. na dno studně dopadají studené kapky vody. Naplň mušli a vezmi si také láhev. Po pravé stěně vylez
19. s plnou mušlí se vrať ke lvům a ke kotli s Herbertem, potom použij mušli
20. vodou se oheň pod kotlem uhasí a Herbert je zachráněn (poznáš to podle toho, že na pravé straně dole zmizí kostra děťátka)

II. Jak zachránit Wilmu?

Wilma je přivázána na stromě a hlídá ji strážce. Nepřibližuj se k hlídačovi příliš blízko, protože je velice silný a mohl by tě připravit o život. Musíš ho ale zabít, jinak Wilmu neosvobodíš.

1. nejdříve musíš nabrousit sekeru
   - láhev přines ke krokodýlovi a tam ji polož
   - najdi v kovárně vývrtku a na pláži kabelku Wilmy
   - dones vše ke krokodýlovi, když máš brašnu, nic ti neudělá
   - věci zanes až ke kokosu, který je za krokodýlem
   - navrtej kokos a naplň láhev kokosovým mlékem
   - vezmi si sekeru a plnou láhev
   - obě věci zanes na loučku, kde stojí automobil. Použij tyto předměty. Sekera se nabrousí (SHARP AXE)
2. vezmi si sekerku, z jídelny misku kaše. Všechno to zanes ke strážci, který hlídá Wilmu. Sekerku u něj polož
3. s miskou zajdi na louku, kde stojí velké kuře
4. kuře snese vejce
5. vezmi vejce a zanes je ke gejzíru. Tam ho polož
6. zajdi na poštu a před vchodem hned za sloupem najdeš minci s dírkou (je neviditelná)
7. s mincí jdi ke krokodýlovi, seber brašnu a pokračuj na následující louku, kde je zmrzlý les. Tam najdeš křišťál
8. použij minci u křišťálu a vytvoří se tak díra. Tu musíš sebrat, je ale neviditelná
9. jdi ke studni a seber dřevěnou magickou kouli
10. s kouli a dírou si stoupni k levé stěně studně. Teď použij díru, ve zdi se vytvoří trhlina. Vstup dovnitř
11. nacházíš se v klenotnici. Uvidíš kostry opovážlivců, kteří zkoušeli své štěstí před tebou. Ty se však nemusíš obávat, chrání tě magická koule. Kdybys ji neměl, pavouk by se již postaral, abys následoval ostatní
12. seber klíč a odejdi. U studny polož kouli, už ji nebudeš potřebovat
13. dojdi na pláž, nasaď si sandály a dojdi na mořský břeh
14. ponoř se
15. pod hladinou moře otevři skříňku, seber z ní špenát v konzervě, vynoř se a vrať se ke gejzíru
16. vezmi vejce, popotáhni za šňůrku a rychle dojdi ke gejzíru
17. gejzír tě vynese na vrchol stromu do orlího hnízda
18. v hnízdě seber luk a šípy, nech tam špenát a seskoč dolů
19. na zemi nech vejce, už ho nebudeš potřebovat
20. s lukem a šípy se vrať k Wilmě
21. když vystřeliš z luku na chodícího domorodce, změní směr pohybu
22. na louce, kde je Wilma, zastřel strážce
23. vezmi sekerku a přesekni lano, na kterém visí Wilma. Její obrázek se objeví místo kostry vpravo dole. Věř, že jsi při hře postavil celý vor, můžeš tedy utéct z ostrova. Jdi s celou rodinou na pláž. Vstup do vody a odpluj s Wilmou a Herbertem za novým dobrodružstvím.

- Marek Nachtigall-

Několik tipů a triků na Amigu od Zděndy Skalníka z Prahy

CYBERNOID
V titulní obrazovce naťukej heslo RASTLIN. Nekonečné životy ti budou odměnou.

WEIRD DREAMS
Jděte v zrcadlové síni do pravého zrcadla. Vstupte do něj až po uši a klávesou HELP vyťukejte morseovkou SOS (... --- ...). Dostanete nekonečný počet životů - místo několika panáčků se vám objeví ležatá osmička.

STRYX
Pro nekonečnou energii, náboje a všeho ostatního zmáčkněte najednou klávesy HELP, M, E, (v překladu Pomoz mi).

THE UNTOUCHABLES
Na titulní obrazovce pečlivě naťukejte FIRECRACKER. Dostanete se tak do druhého levelu.

INDIANA JONES
Vpište do High Score tabulky jméno SILLINAM.

IKARI WARRIORS
FREERIDE v Hi-Score zlepší herní podmínky.

TIPY A TRIKY

Záchranná služba Excaliburu pro fandy počítačových her

LOTUS ESPRIT T.C. ★A★

Koho už omrzelo závodit, ať se podepíše jako první hráč "Monster" a jako druhý "Sventeen". Místo ježdění auťákem ho čeká hra podobná Ateroids.

SWITCHBLADE ★ST★

Napiš do hi-score jméno "POOKY". Pak zmáčkni klávesu ›1‹ až ›5‹ a dostaneš se do příslušného levelu.

STRIDER ★A★

Nejprve pomocí F9 zastav hru (Pause). Pak stiskni najednou klávesy ›HELP‹, ›SHIFT‹ (vlevo), a ›1‹. Aktivuje se cheat mode. Teď stiskni ›1‹ až ›5‹ podle čísla úrovně, do které se chceš dostat.

STORMLORD ★A★ST★

Naťukej DRAGONBRIDGE na titulní obrazovce a jsi nesmrtelný. Musíš ale při hraní stisknout pauzu a písmeno ›L‹.

FALCON ★A★ST★64★

Při hře stiskni ›X‹, ›SHIFT‹ a ›CONTROL‹. Určitě se ti poletí lépe.

FIGHTER BOMBER ★A★ST★

Tady je několik variant jmen, které můžeš s úspěchem zadat do tabulky letců: YAWN, BUXKAROO, VERSION nebo SO WHAT IF I DO.

FORGETTEN WORLDS ★64★

Na hlavní obrazovce napiš ARC a stiskni ›HELP‹. Když pak ve hře naťukáš ›N‹, dostaneš se do následující úrovně.

GHOULS'N'GHOST ★A★ST★

Napiš na začátku KAREN BROADHURST a nebudou ti ve hře ubývat životy.

BACK TO THE FUTURE II ★A★

V pauze vyťukej THE ONLY BEAT THING TO DO. Budeš mít nekonečný počet životů a kdykoliv pak stiskneš ›Y‹, dostaneš se do další zóny.

DOGS OF WAR ★A★ST★

Napiš TIMBO a stiskni F5.

GLOBETROTTER ★A★

Stiskni ›K‹, ›M‹, a ›SPACE‹, hra se zastaví. Pak můžeš najednou stisknout ›?‹, ›K‹, ›L‹, ›[‹. ›]‹, ›:‹. Dostaneš se do další úrovně.

GOLDRUNNER ★ST★

Když ve hře stiskneš ›R‹, dostaneš se do bonusové úrovně. Jestiže zmáčkneš ›O‹, skočíš do následujího levelu.

NEW ZEALEAND STORY ★64★

Na titulní obrazovce drž ›SHIFT‹ a vyťukej: EDCTYGHN, Tiky bude nesmrtelný.

NEW ZEALEAND STORY ★A★

Napiš na titulní stránce strašně dlouhé a sprosté slovo "motherfuckenkiwibastard".

IVANHOE ★ST★

V pauze napiš "JC IS THE BEST. Když pak stiskneš ›DELETE‹, vymažeš potvory na obrazovce.

SAMOOBSLUHA NAŠICH ČTENÁŘŮ PRO NEZAPOMENUTELNÉ ZX SPECTRUM

Zaslal Petr Opelka Praha

ROCK MAN

zóna	E	ONYX
	I	GURU
	M	SAGE
	Q	CLAW

CHRONOS

Napiš "JING IT BABY" do hiscore dostaneš megalaser

FREDDY II

vstupní kód 897653

GAME OVER II

vstupní kód 18024

CHASE HQ

Do redefine keys napiš:
SHOCKED [ENTER]
Rozšíří se nabídka!

Malý nepatrný zlomek tipů & triků od Jana Zatloukala z Prahy

STARION

Z každého zničeného nepřítele vypadne velké písmeno. Když máte několik písmen, musíte z nich vytvořit slovo (jméno osobnosti, název předmětu nebo události). Pak se musíte přenést časem do roku, který má se slovem spojitost.

STARQUAKE

Bludiště je 16 obrazovek široké a 32 obrazovek vysoké. Od teleportu QUAKE půjdete jednu obrazovku nahoru a dvě doprava. Dostanete se do centra planety. Uvidíte 9 předmětů, které musíte na planetě najít, jinak hru nedohrajete do konce.

SWEEVO'S WORLD

Zajíce zničíte plyšovým medvědem, Hitlera botou. Až zlikvidujete všechny příšery, musíte odstranit také všechny předměty (plechovky, medvědy atd.)

TAU CETI

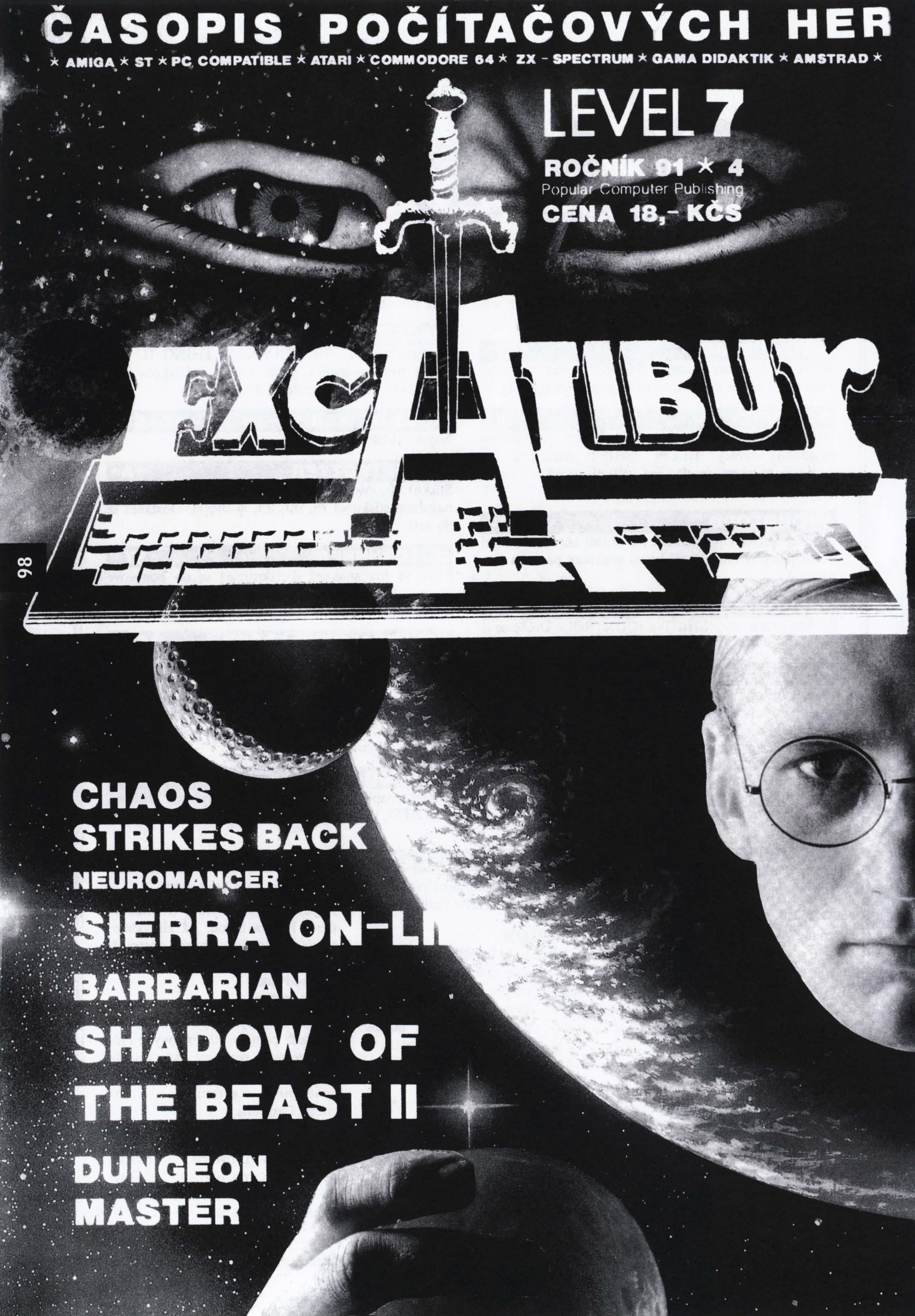
Cílem hry je najít ve dvaceti městech planety 40 uranových tyčí pro atomové reaktory. Tyče musíte správně smontovat a zasunout do centrálního reaktoru v hlavním městě Centralis.

STAINLESS STEEL

V prvních úrovních se musíte dostat ke svému vozidlu. V dalších sekcích zničte všechny objekty viditelné na radaru.

ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

★ AMIGA ★ ST ★ PC COMPATIBLE ★ ATARI ★ COMMODORE 64 ★ ZX - SPECTRUM ★ GAMA DIDAKTIK ★ AMSTRAD ★



LEVEL 7

ROČNÍK 91 ★ 4
Popular Computer Publishing
CENA 18,- KČS

EXCALIBUR

98

CHAOS
STRIKES BACK

NEUROMANCER

SIERRA ON-LI

BARBARIAN

SHADOW OF
THE BEAST II

DUNGEON
MASTER

LEVEL 7

EXCALIBUR * 4

Dungeon Master / Chaos Strikes Back	3	P.O.Box 414 - Excalibur	16
Colorado	5	Shadow of the Beast II	17
Corporation	6	Beast II - kompletní návod s mapou	18
Xenomorph	8	Barbarian - mapka	22
B.A.T.	9	Future Wars	23
Obitus	10	Hero's Quest	25
Damocles	11	Dungeon Master - návod	28
Neuromancer	12	Impressum	34
Fuxoft - rozhovor s F. Fukou	13	Tipy + Triky	35
Firma Sierra On-Line	15	Co nakoupit o prázdninách?	36

NÁŠ TIP NA HRU ROKU 1991

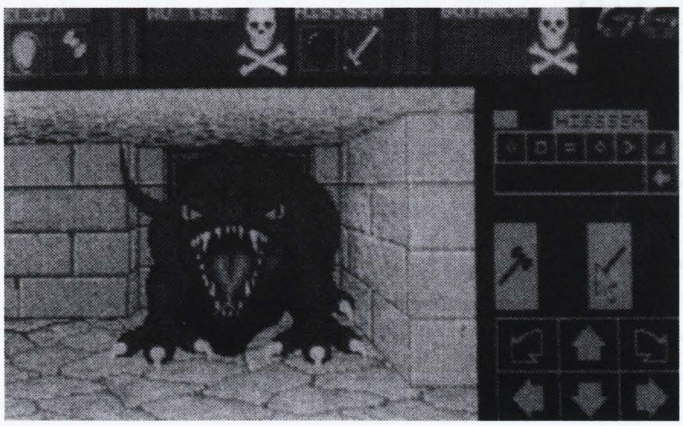
Už jste si zvykli, že se na tomto místě a na této stránce setkáváte s programy, které naše redakce tipuje na hru roku 1991. Konec roku ukáže, jak se nám naše tipy povedly. K trhákům Lotus Esprit, Lemmings a Powermonger se milovými kroky dotahuje americká firma FTL s dalším pokračováním dobrodružství v labyrintu šedivého pána. Už loni se z Chaosovy odplaty mohli těšit majitelé Atari ST, letos byla dokončena verze pro Amigu. Pro PC se připravuje v půlce roku.

FTL

DUNGEON MASTER
CHAOS STRIKES BACK

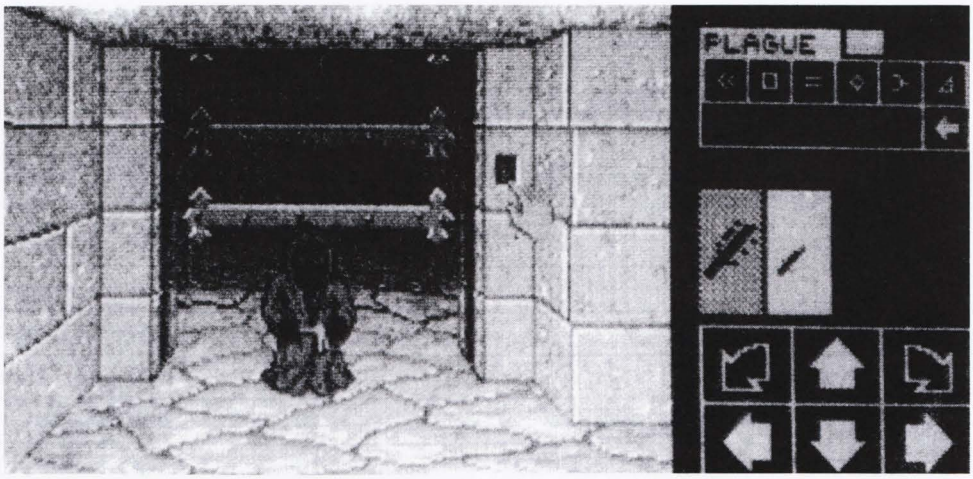
Lord Chaos se vrací na počítače: S novými netvory, se záludnějšími hádankami a ještě se strašnějšími vězeňskými kobkami. Kdo už jednou Chaose porazil, ten se má na co těšit!

Celá tato "dvojrecenze" je vlasně z nouze cnost. Protože chceme seznamovat hlavně s novinkami, nemůžeme se hlouběji zabývat starsimi hrami. Je však pár starîků, které naší sousedé směrem na západ a přes moře notoricky znají a které by snad měli znát i naši čtenáři. Když teď přišel na svět druhý díl výborné hry, je tu o důvod více vrátit se maličko do soft - historie.



DUNGEON MASTER. Co vše už o této hře bylo napsáno a vysloveno! Hra žila dokonce dříve, než pan Sinclair vymyslel své dítě ZX-81. Jak je to možné? Celý Dungeon Master totiž vychází z kolektivní hry Dungeons & Dragons. Tuhle zábavu bez hrací desky a bez pevných pravidel si hrají mladí Američané už od 60. let. Pokyny pro hru se skládají asi z pěti knížek o 300 stranách. My se můžeme se základní ideou seznámit ve vydání, které pod názvem Dračí doupě vydalo nakladatelství Altar. Taková fantasy si přímo říkala o pořádné počítačové zpracování. Byl tu ale problém, jak "nacpat" do počítače tolik dat. To ze začátku na osmičkách nešlo. Není proto divu, že kvalitní fantasy hry byly vytvořeny až pro šestnáctibity s rozšířenou pamětí (Amiga a ST min. 1MB, PC 640 KB volné paměti).

Kalifornská firma FTL přišla s hrou Dungeon Master na trh v roce 1987 a ta se dodnes drží ve všech topžebříčcích. Hra se stala a zůstává nejhodnovernějším přepisem fantasy příběhů. Způsob technického zpracování použitý firmou FTL byl mnohokrát přejat v jiných, mladších hrách (Xenomorph, Cosmic Bane, Eye of the Beholder). Pro mnohé fandy vytváří DM měřítko ke srovnávání nových fantasy her. Stále ale Dungeon



Master - Pána jeskyně v jeho kategorii nic nepřekonalo. S jedinou výjimkou. Tou je vlastní bratr, druhý díl hry!

Vše co si říkáme o DM, platí i pro Chaos Strikes Back (Chaos vrací úder nebo Chaos se mstí). Jádrem celé hry je parta bojovníků. Odpovídá to klasické "slovní" hře, kterou hrálo několik hráčů najednou. V DM počítač umožňuje každému zájemci sestavit si svou čtyřčlenou skupinu. Vybírá si ze čtyřiadvaceti postav. V zamrzlých zrcadlech čekají na oživení staří známí z fantasy příběhů: Elfové, hobiti, skřítci, barbaři ale i docela obyčejní lidé. Jak zpívá Werich v Císařově pekaři: Ten umí to a ten zas tohle. K poražení zlého vládce jeskyně potřebujete sehranou partu bojovníků, ninjů, kněží a kouzelníků. Každá postava dokáže od všech "řemesel" něco, přesto není dobré výběr podcenit. Když se vám však sestavení vhodné skupiny hned napoprvé nepovede, nevadí. Časem, zkušenostmi a tréninkem se všechny dovednosti postupně zlepšují. Tím rostou i nejdůležitější hodnoty každé postavy, tedy Health (zdravotní stav), Stamina (odolnost) a Mana (zásoba magie). Tak můžete vychovat ze zdatného bojovníka i obratného čaroděje.

K dobré fantasy patří i odpovídající tajemné prostředí jeskyní. V tomhle počítač překonává svou slovní předlohu. Když si nebudete kreslit mapy, a čtenáři Excaliburu nemusí, určitě v jeskyních zabloudíte. Aby to dobyvatelé neměli tak lehké, čeká je 14 rozlehlých labyrintů, které jsou až po strop zaplaveny přišerami. Pro nováčky bude jistě smrtelné již první setkání s dvojicí hladových červů ve čtvrté úrovni. Zkušení budou mít zamotanou hlavu s ohromným drakem v nejspodnějším patře. Každý se jistě zapotí při logických hádankách, které pro vás Lord Chaos ve svém sídle nachystal. Kdo umí anglicky, najde na stěnách jeskyně k hlavolamům často nápovědu. Zahubit padoucha Chaose v jeho hnízdečku ve třinactem patře, to je užmimořádný nápor na mozkové závity. Těm chytrým napoví mnoho pergamenů ze sedmého patra, těm bezradným pak návod v tomto čísle.

Magie je chlebem a solí všech správných fantasy her. Kdo pro DM nemá magickou tabulku, která je v manuálu, je ztracen. Kouzla se totiž dozvídá z tajuplných svitků, které postupně během bloudění nachází. Vykouzlit lze skoro všechno, na co si jenom kdo vzpomene. Je k tomu zapotřebí znát kouzelnou formuli a mít dostatek magické síly - many. Už na začátku se naučíte svítit si kouzelnými čáry v temné jeskyni. Nejúčinnější bojové kouzlo se naučíte až v sedmičce. Obrovskou ohnivou koulí pak zabijete téměř vše.

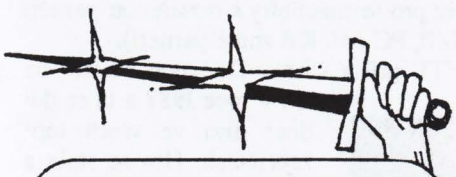
S ohromným smyslem pro detail jsou v DM použity rekvizity. Jídlo, kožené měchy na vodu, louče, oblečení, klíče nebo mince bychom mohli nazvat předměty denní potřeby. Meče, palcáty, sekery, štíty, brnění a helmice patří zase bojovníkům. Ninjové by měli mít dostatečnou zásobu hvězdic, dýk, šípů a otrávených šípek. A kouzelníci? Jen se nechte překvapit.

Tak to bylo o prvním dílu, a co na vás nachystala FTL společně s Chaosem v pokračování? Snad bych měl prozradit to nejdůležitější, na co jistě zvědavě čekají všichni, kdo DM dohráli. Staré pozice se zkušenými a vycvičenými hrdiny prvního dílu jdou přehrát do Chaos Strikes Back! Ti hráči, kteří se už starých veteránů zbavili a původní data smazali, nemusejí zoufat. Dalších 24 Chaosových vězňů je znovu nachystáno je nahradit. Jsou to postavy poměrně silné (300 - 400 zásahových bodů), ale takovou dobrou skupinu jsem měl už v polovině DM.

Chaos Strikes Back je na dvou disketách. Na první je mimořádně pěkné animované demo (ale jen na Amiga verzi, u ST jsou to jen statické obrázky s textem), potom již zmíněná transformační rutina DM->Chaos a nápovědné Oraculum. To je další z "udělátek" FTL. Když se ve dvojce přes nějaký problém nebo netvora nemůžete dostat, oraculum (věštírna) vám poradí. Celé nové bludiště je rozděleno na čtyři části. Tak tu najdete část pro bojovníky, kde musíte jít na problémy a především na potvory hrubým násilím, i část pro kouzelníky, kde ani magie bez důkladného rozmyslu nestačí.

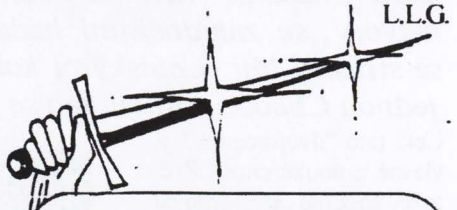
V porovnání s předcházejícím dílem se v ovládání mnoho nezměnilo. Tuknutím na myš se můžete pohybovat, otvírat dveře, sbírat věci a odrovnávat obludy. Navíc jsou tu drobná vylepšení. Můžete klepat rukou na zeď a tak se lehce přesvědčit, není-li v ní tajný průchod. Hned na začátku hry naleznete kouzelnou listinu, na které uvidíte mapu nejbližšího okolí. Ale my stejně raději mapy uveřejníme. U fontány se nemusí nabírat voda do nádoby, ale je možné se napít přímo. Ovšem nejpříjemnější zjištění je celá galerie nových potvor. Modří mravenci, pancéřovaní červi a ohnivé ještěrky se svým vládcem Chaosem už na vás čekají.

L.L.G.



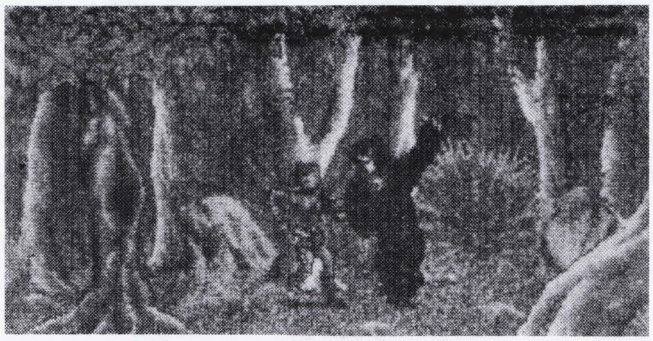
Dungeon Master
FTL 1987
V hlavní roli

Excalibur 4/91			93 %
grafika	2	2	hudba
nápad	1	1	zábava

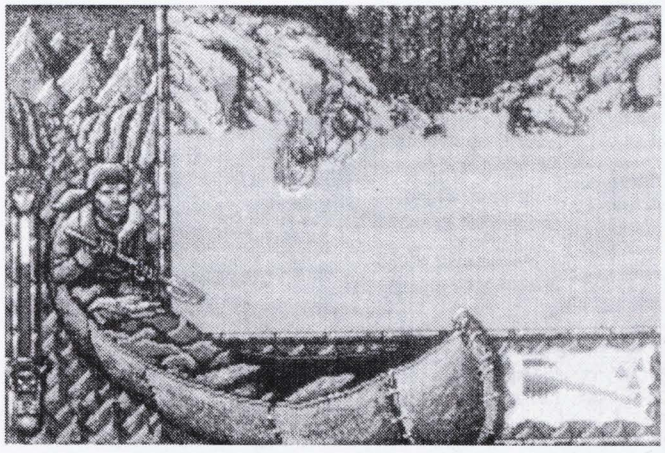


Chaos Strikes Back
FTL 1990
V hlavní roli

Excalibur 4/91			95 %
grafika	1	2	hudba
nápad	1	1	zábava



COLORADO



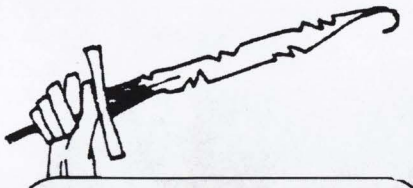
Kdesi na Divokém západě se píše rok 1880. Zálesák O'Brian sjíždí v kanoi divokou řeku. Vtom uslyší zoufalé volání o pomoc. Za okamžik už vidí, jak tři rudoši biji bezmocného indiána z kmene Čejenů. Odvážný trapper přiráží ke břehu, aby zahnal lotry. Podaří se mu to, ale pomoc přišla pozdě. Umírající Čejen jen stěží předá svému zachránci tajemnou mapu pokladu. Potom se odebere do Věčných lovišť. Tak začíná O'Brianův dobrodružný příběh.

Teď je ta správná doba přebrat ovládání starého zálesáka a vypátrat ukrytý poklad. Není to vůbec jednoduché. Vždyť O'Brian může skákat, pokleknout, nabíjet ručnici, pozdvihnout ruku k přátelskému pozdravu, brát a pokládat předměty a samozřejmě také utíkat před nepřítelem. Na spodním okraji obrazovky jsou předvedeny všechny vaše zbraně v celé své kráse. Je tu puška, kterou musíte po každém výstřelu znovu nabíjet, zálesácký nůž a tomahawk. Každou zbraň budete během hry určitě potřebovat, pokud nechcete, aby se sloupec vaší energie nesmrštil velice brzo na nulu. Neboť jak jste již zajisté někdy slyšeli, na Divokém západě je plno rudokožců, banditů a hladových vlků, kteří mají spadeno právě na staré hledače pokladů. A je zcela jisté, že vám poradně zatopí. Vlci se často skrývají v hustých křovinách, do kterých nemůžete nahlédnout.

Cesta divočinou je obtížná, ale vyplatí se. Za vaši námahu uvidíte především velké množství pěkné grafiky v 3 D. Jediné co ve hře Colorado plyne je animace, ale i ta by ještě mohla být více dynamická a působivější. Zvuky jsou, abych pravdu řekl, dosti ubohé. Pro pořádnou hru nestačí, když úvodní melodie je dobrá, jestliže ostatní zvukové efekty nejsou k poslouchání. Od hráče vyžaduje Colorado jednak zručnost při zacházení s joystickem (například při útoku banditů), jednak pečlivé plánování postupu při sbírání a používání nalezených předmětů. Někdy se mi zdá hra nepřiměřeně obtížná. Kupříkladu v jednom místě hry klečící indián střílí šípy proti postupujícímu nepřítelí a O'Brian právě tady dostane do těla jednu střelu, hned jak "vleze" na obrazovku! Nepříjemná je také nepřesná a nepoctivá animace zálesáka, která nám může nadělat mnoho starostí. Při sebenepatrnějším špatném pohybu se tak navždy zanoříte do vln ledové řeky.

A ještě poslední výtka. Místo přepínání jednotlivých pevných obrazovek by byl určitě příjemnější pořádný scrolling. Navzdory těmto "mouchám" je Colorado zábavná hra s tradiční a oblíbenou tématikou: Ušlechtilý dobrodruh - starý trapper na Divokém západě, poklad, indiáni a bandité. Všechno na jedné disketě s pěknými akčními sekvencemi (jako například velmi dynamický sjezd prudké řeky v kanoi), kterými se nešetří. Zvláštností hry je občasný automatický zápis stavu hry na disk. Tak je možné po odpočinku začít opět na stejném místě, což se někdy hodí. HOWGH

mCh-



Colorado

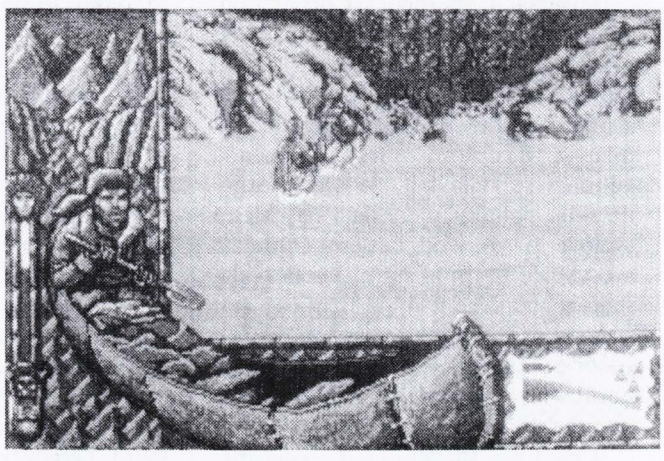
Silmarils – Gameworld 1990

Akční – Adventure

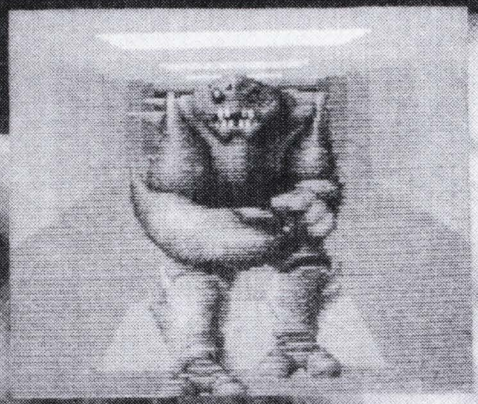
8

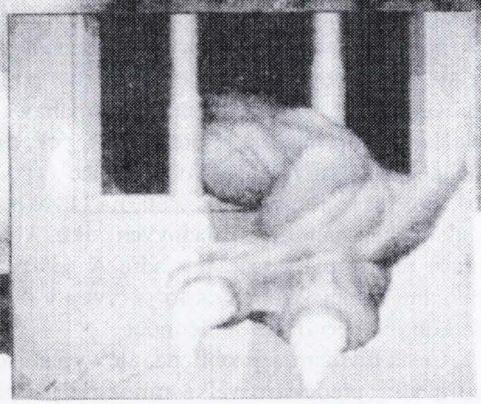
16

Excalibur 4/91		38 %
grafika	3	4 hudba
nápad	3	4 zábava



CORPORATION





Tajný agent se ve 21.století pouští sám do boje s gigantickou firmou, která hospodářsky ovládá 142 zemí na 5 kontinentech!

Během jednoho desetiletí se U.C.C. Universal Cybernetics Corporation, společnost s ručením omezeným vyhrabala ze svých finančních potíží jednoduše tím, že postupně vyházela z prace vsechny zaměstnance a nahradila je vlastními roboty. Skutečnou velmocí se stala tak, že svou hospodářskou politiku přenesla i na ostatní světové firmy. Pod heslem "Omezte své vydaje na minimum, kupte si našeho robota!" se z malé firmičky stal světový nadnárodní kolos. Len se snad mohl poměřovat jen s podobnou ekonomickou velesilou zaniklou v minulém století, s bájnou RVHP.

Celé tohle snažení U.C.C. však mělo jednu malou chybičku. Vypukla celosvětová nezaměstnanost. Kdo by se však o to staral, když za něj dře nějaký plechový kamarád? Zatímco si prakticky každý užival svého volného času, obrátilo se na firmu Corporation několik anonymních zákazníků z Východu se žádostí o speciální serii robotů. To by samo o sobě nebylo tak znepokojující, ale když oni ti Asiaté chtěli roztomilý, pěkný a přítulný stroj na vraždění. Zákazník je, jak zatím není u nás známo, králem. A když rozhazuje megadolary plnými hrstmi, tak se do toho odborníci z U.C.C. dali.

Experimenty si vyžádaly manipulaci s lidskými geny. Protože to bylo ilegální, pracovalo se v přísném utajení. Pro výzkum a vývoj vražedících mašin byla vybudována tajná laboratoř s důmyslnou ochranou. O prvních úspěších se nic netušící světová veřejnost dozvěděla až tehdy, když se jedna z kreatur U.C.C. vydala do londýnských ulic ochutnávat chodce.

Teď je Celoevropská vláda v bryndě. Na jedné straně nemůže U.C.C. tvrdě potrestat vzhledem k jejímu vysadnímu postavení na světových trzích robotů, na druhé straně to však téhle firmě nemůže jen tak lehce projít. Kdyby tak evropské vládní orgány měly k dispozici důkazy o nekalých genetických hrátkách! Pak by mohly naléhat na zastavení ilegálních výzkumů, zavřít tajnou továrnu a převzít řízení firmy do vlastních rukou

Ve hře je už mnoho peněz, proto se Informační evropská služba obrátila na toho nejpovolanějšího, na tebe. Chce opatřit důkazy o manipulaci s lidskými geny, nejlépe nějaká embrya z tajné továrny!

Tak to jsou nejdůležitější vstupní údaje pro toho, kdo se chce pustit do bloudění po rozlehlém podzemním komplexu. Celá hra je na dvou disketách (asi 1,4 Mb). Na první je vstupní sekvence, na druhé je samotná hra. Pro nebezpečnou cestu se můžeme vtělit do jedné ze šesti rozdílných postav. Dva muži, dvě ženy a dva androidi jsou připraveni stát se vaším nástrojem i společníkem při výpravě po sestnacti patrech laboratoře.

Je nad slunce jasnější, že na prvotním výběru hrozně záleží. Všechny postavy mají kladné i záporné stránky, jinou vytrvalost, inteligenci či obratnost. Androidi sice vládnou koňskou silou, zato s obratností a s duchovní mocí (psionics) je to slabší. Jak to totiž v neobvyklých sci-fi historkách bývá, ke slovu se dostanou nejen superzbraně, ale i kouzelná zařikadla. Ale pozor, aby lidské postavy dokázaly levitovat, nebo se silou vůle vyléčit, musí požít nejprve nějakou tu drogu či dobře namíchaný lomcovák. A když najdete čelenku a správně ji použijete, je o magický zdroj postaráno.

Často to jde ale i bez magie. Není lepší pěkná střelná ruční zbraň? Nebo taková malá, lehká bomba? Ovšem na nebezpečnou cestu továrnou nezaškodí vzít si i lékárničku a ochranný oděv. V Corporation si můžeme vybrat ze čtyř modelů, které se liší cenou, váhou i vlastnostmi. Když už víc neuneseme nebo nám dojdou při výběru peníze, je nejvyšší čas vrhnout se přímo do akce...

Procítil jsem v malém nákladovém výtahu, kterým můžu cestovat po patrech továrny. Když jsem se kolem sebe rozhlédl (pomocí ikony oka), objevil jsem ovládání výtahu. Pak jsem ťukl na ikonu ruky (používání a sbírání) a dostal jsem ovládání výtahu do "parády". Bohužel, mám povolení jen ke vstupu do pátého patra. Ne, tady už asi nic nenajdu, vzhůru do bludiště! Pohybuji se pomocí řídícího pole uprostřed. Zpočátku si na to musím zvyknout, ale po několika krocích už to jde.

Jakmile jsem se vypotácel z kabiny výtahu, už na mne kouká zvědavé oko kamery. Prásk, dobře mířenou ranou z pistole jsem z kamery udělal jen hromádku šrotu. Ale zrádné objektivy nejsou jediným zlem, které mě bude na cestě obtěžovat. Jsou tu také podlahové desky citlivé na sebemenší tlak nebo infračervené paprsky. Nebezpečným deskám se snadno vyhnu a na paprsky zase platí brýle - zesilovač zraku. Ovšem ani infravidění mi moc nepomůže proti ohromné příšeře, která mi znenadání zkřížila cestu. Pomocí nitkového kříže pečlivě zaměřuji pistoli, tisknu levé tlačítko na myši a nic. Ani další výstřely zblízka neúčinkují. Proč se to monstrum stále nehýbe? A hleďme: Z příšery se vyklube jenom holografická projekce, kterou můžu klidně projít! O kousek dál potkávám plechového robota se kterým to už není tak jednoduché. Řídím se ale osvědčenou radou - často si nahrávám pozici na disketu.

Sami se přesvědčíte, že se tahle hra bude dobře vyjímat mezi takovými milníky softwarové historie, jakým je "Bard's Tale" a "Dungeon Master". Celkem dobře se Corporation ovládá, jen kdyby nebylo toho častého nahrávání dalších částí hry a nešikovné procedury Load/Save. Někoho nadchne i vektorová grafika (viz obrázek robota), která je rychlá a plynulá. K tomu všemu si přičtěte uchvacující hudbu v úvodním demu a náladové zvukové efekty během hry.

Na závěr se ještě pokusím vám pomoci v používání psychoenergie. Tato důležitá vlastnost je popsána jenom v orginálním manuálu ke hře a ještě málo srozumitelně. Využívat psionics energie nemůžeme u androidů. Na levé ikoně postavy klikneme myší na hlavě (ukazateli poškození) a v pravé půlce se objeví menu s ukazatelem momentální energie. V horní části jsou tři přivřené oči - ovládače magické síly. Všechny formulky se skládají z několika prvků na podobném principu jako v Dungeon Master. Na ikony očí můžeme několikrát ťuknout myší s tímto výsledkem:

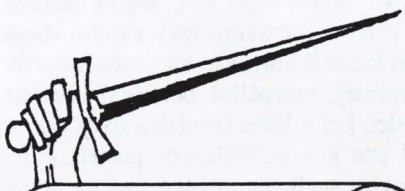
První oko - síla psionics: 1 - slabá, 2 - střední, 3 - silná.

Druhé oko - efekt: 1 - kladný (nedestruktivní), 2 - ničivý.

Třetí oko - působení: 1 - na sebe, 2-kolem sebe, 3 - do dálky.

Když máme kouzlo nastaveno, vyvoláme je pomocí dolní šipky. Tak do práce, agente!

L.L.G.

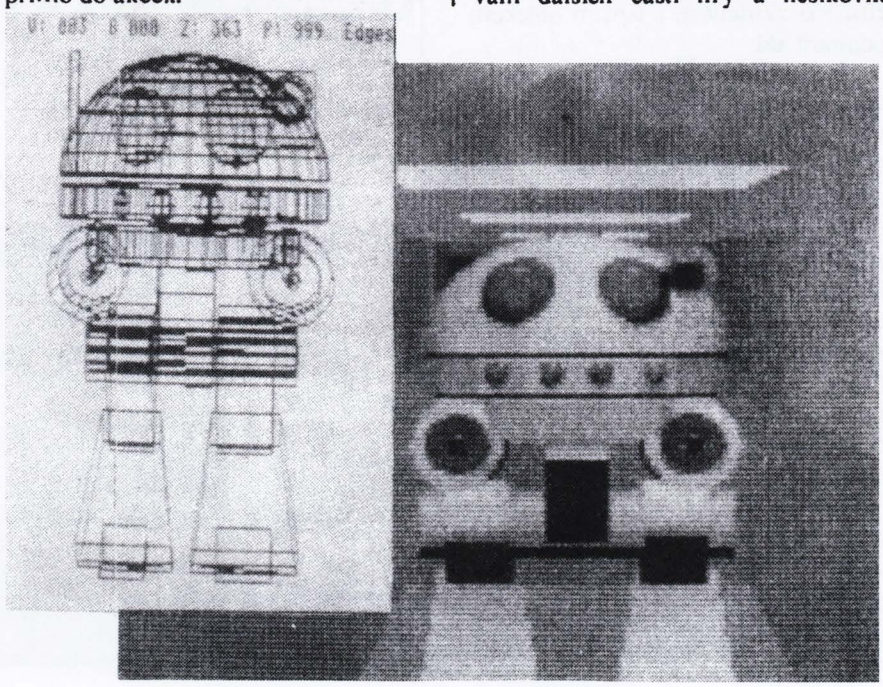


Corporation 16

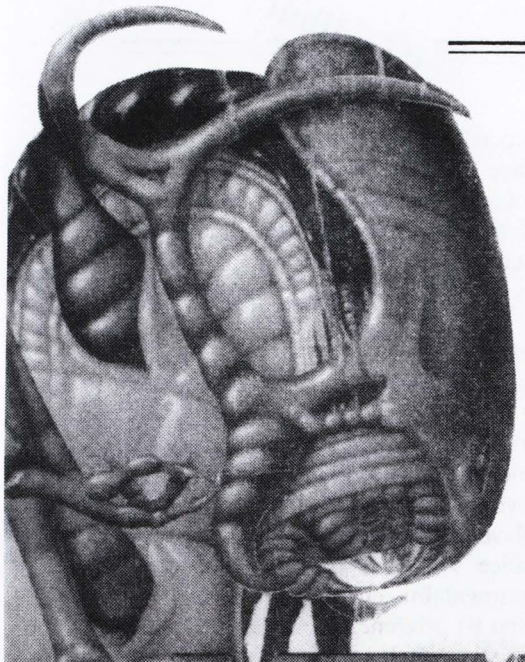
Core Design 1990

V hlavní roli

Excalibur 4/91			72 %
grafika	2	2	hudba
nápad	2	3	zábava



K obrázku: Takhle vypadá jeden ze zabijáků přímo ve hře. Vedle je jeho trojrozměrný nákres. Tak programátoři navrhovali každé monstrum i každý předmět v 3D grafice. U robotů jim to klaplo, ale navrhováním nábytku by se asi neuživili. Křeslo vypadá příšerně.



XENOMORPH

Byl jste jako kapitán omšelého vesmírného nákladáku "Mombassa Oak" vyslán k Siriu B. Vaším úkolem je přivézt potraviny, léky a důlní stroje pro kolonii horníků, která má asi 200 obyvatel, netrpělivě očekávajících váš přílet. Let k Siriu trval dva roky a strávil jste je v podchlazené posteli. Z ledového sladkého spánku vás na konci cesty vytrhne počítač. POPLACH! S poškozenou lodí a s posledním zbytkem energie míříte k jedné z důlních stanic. Kolonie ale na veškeré pokusy o kontakt neodpovídá. Okolí vypadá děsivě a opuštěně. Tak začíná vaše dobrodružství...

Horníci se totiž zahrabali trochu hlouběji než měli a z hlubin planety vytáhli na světlo něco krajně nebezpečného a žravého. Kdo by tu chtěl hledat nějakou podobnost s filmem "Aliens", je na správné stopě.

Ještě omámen z hybernace, oděn jen v Adamově rouše a s plastikovou kartou v jeho kapse se nesměle pouštíte na obhlídku lodi. Jeden pohled na palubní počítač stačí. Polovina elektroniky je v háji. V horní části lodě naleznete skafandr a osobní lékařskou kartu. Pak už zbývá jen obout si boty a nasadit helmu, sebrat nějakou tu konzervu a pití, ozbrojit se laserovou pistolí a vyrazit do akce.

Programátoři z Pandory si tedy námět vypůjčili z filmu a ovládání zase z Dungeon Master: Dvě prázdné ruce, ve kterých nosíte nejčastěji používané předměty, velký úložný batoh pro ostatní méně potřebné věci a několik barevných ukazatelů momentálního stavu (zleva: zdraví, výdrž, hlad, žízeň a stupeň radioaktivního zamoření). Celá hra se kompletně ovládá myší. Oproti kouzlům z fantasy her jsou zde lasery, zvukové granáty, baterie či diskety. Místo dračího masa se živíme hamburgery a rybími konzervami, zapíjíme to kafem nebo pepsi-colou. Ovšem potvory jsou zde také nebezpečné a zákeřné. Odporný Vetřelec z Xenomorphu si nezadá s tlustým červem z Chaosovy jeskyně.

K typu hry "v hlavní roli", kterou vymyslela FTL (D.Master, Chaos) přidala Pandora řadu vylepšení. Když se začneme "šťourat" v batohu, abychom si mezi nalezenými předměty udělali trochu pořádek, přehodí se hlavní 3D scéna do rámečku vlevo nahoře. Tam nám zůstává možnost stálé kontroly bezprostředního okolí a nemůže nás nic překvapit. V malém okénku můžete i sbírat předměty či bojovat.

Xenomorph však není bez nedostatků. Mně nejvíce vadí, že se postava kapitána nevyvíjí, jak se na hru, kde hraji hlavní roli sluší a patří. Vždyť přeci každou úspěšnou akci by měla růst má zkušenost, s lepším oblekem odolnost atd.

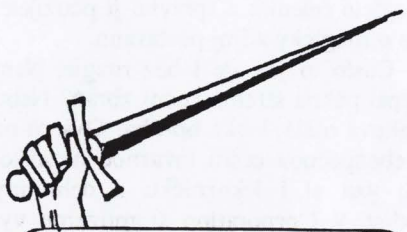
Trojrozměrný svět Xenomorphu je vytvořen ve velmi jemné barevné grafice, pro každou úroveň je zvolen jiný styl. I na velkou vzdálenost rozeznáme dveře, předměty i nestvůry. S hudbou a zvuky je to slabší. Hra je podbarvena digihudbou, ale vesmírná výprava přeci není žádné disko! Těch pár realistických zvuků, jako syčící střely nebo skřeky nepřátel mnoho nezachraňují.

Teď k nejslabšímu místu Xenomorphu. Sotva zasuneme disketu do počítače, začneme se obávat o zdraví drajvu. Přitom se rozsvítí všechny kontrolky a zvukový výstup také dostává co proto. Prý ochrana proti pirátům! Pche!

Úplnou nestydatostí jsou však orgie při výměně disket, kterými Pandora svého zákazníka záměrně zatěžuje. (Je to jasně vytištěno v manuálu). Bez druhého drajvu se z téhle hry stává karetní pasiáns s disketami!

Když si ale odmyslíme všechny tyhle volovinky, může se nám Xenomorph docela líbit. K vyřešení úkolu bude zapotřebí dobrá orientace v prostoru, trpělivost a příslušná porce logiky. Kdo by se nechtěl patlat s mapami jednotlivých úrovní, ten ať si počká na další číslo Excaliburu, kde najde i kompletní návod!

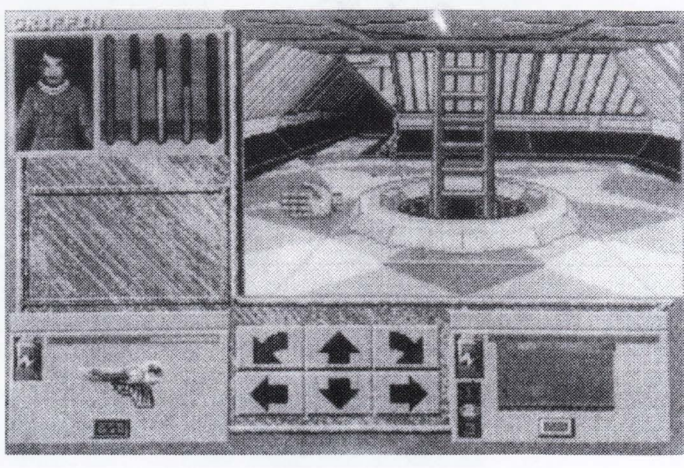
L.L.G.

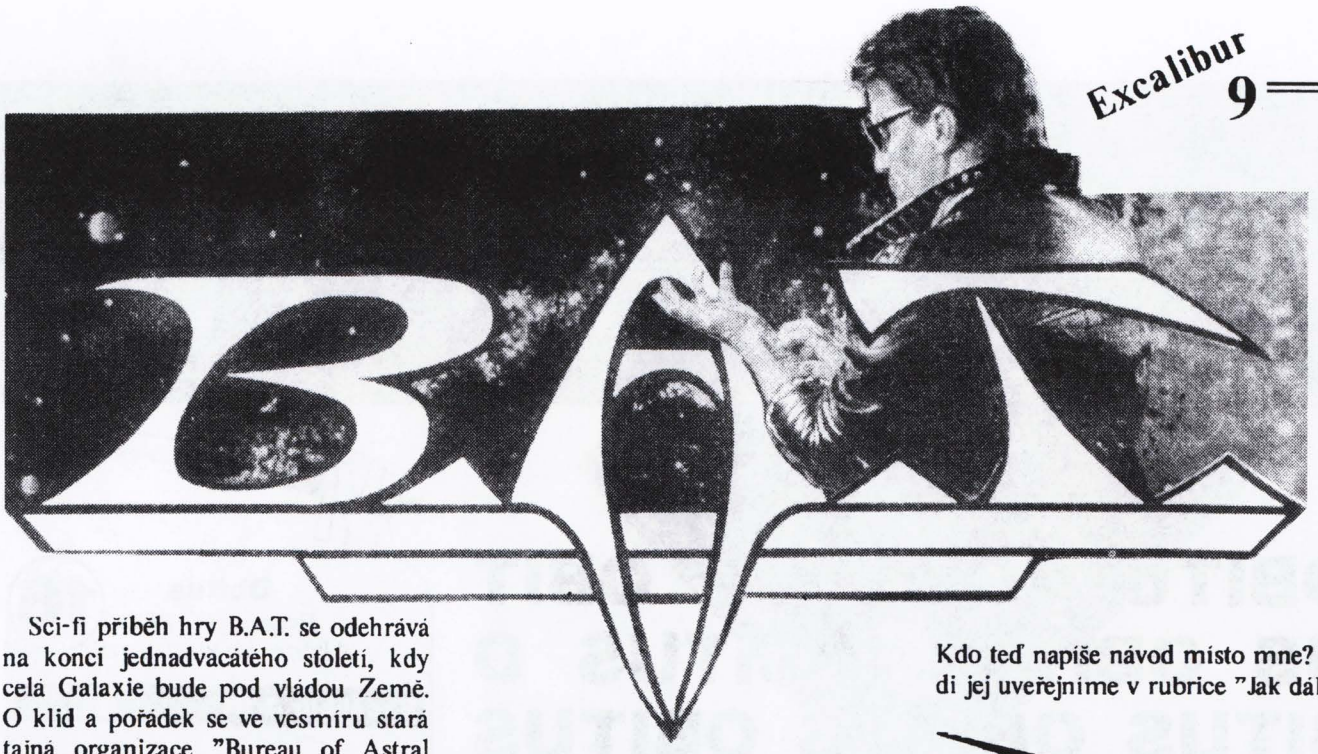


Xenomorph 16
Pandora 1990
V hlavní roli

Excalibur 4/91 **79 %**

grafika	1	3	hudba
nápad	2	2	zábava





Sci-fi příběh hry B.A.T. se odehrává na konci jednadvacátého století, kdy celá Galaxie bude pod vládou Země. O klid a pořádek se ve vesmíru stará tajná organizace "Bureau of Astral Troubleshooters", ve zkratce B.A.T. Každému hráči je už teď jasné, že se bude muset změnit v jednoho z nejdrsnějších chlapíků v celé Galaxii. Rozhodně si jako agent B.A.T. nebudete stežovat na nedostatek práce. Právě teď si dva zvláště nebezpeční zločinci zasedli na planetu Selenia. Vydírají celé Společenství planet hrozbou, že proti pokojným a nic netušícím Seleňanům použijí bakteriologické zbraně. Požadují bezpodmínečnou evakuaci selenské soustavy, protože se chtějí stát jedinými pany dolů na planetě. Těží se tam Kheol, nesmírně drahá surovina, používana jako pohon pro rakety.

Během hry vám přibude ještě spoustu supertajných poslání, ale nejdříve si musíte dotvořit charakter svého hrdiny. Znamená to pečlivě rozdělit 78 bodů na sílu, inteligenci, charisma, intuici, vitalitu a myslení. Po volbě vám na přání počítač ukáže křivku výkonu pro různé činnosti, jako je šplh, loupení, boj beze zbraně a pod. Kromě toho si nezapomeňte vybrat osobní zbraň. Potom už nezbývá než si uložit supermana na disketu, odkud se pak prostřednictvím tlačítka myši vynoří do reálného počítačového života.

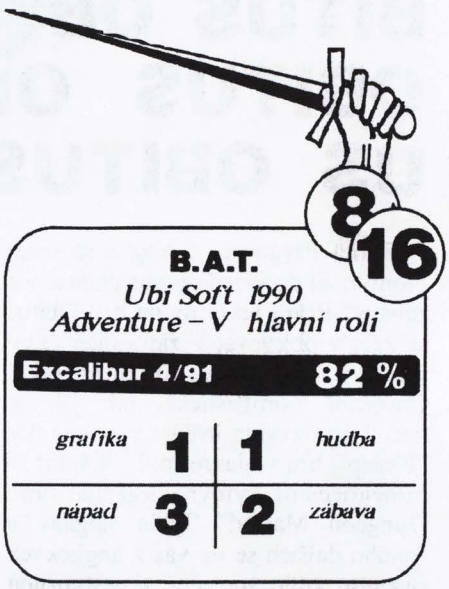
Svobodě jednání v B.A.T. nejsou kladeny žádné meze, můžete sbírat a používat předměty, hovořit s lidmi i roboty, pozorovat, prohledávat, nakupovat, spat a mnoho jiného. Navíc máte v levé paži zabudovaný osobní počítač. Ten vás dokáže varovat před nebezpečím nebo vám poslouží jako dokonalý překladatel. K tomu ale implantovaná bednička potřebuje být živena vlastní, nepříliš komplikovanou programátorskou řečí. Abyste se moc nenudili, musíte stále sledovat svůj zdravotní stav. Kdo o své zdraví a jídlo nebude dbát, ten si moc nezahraje...

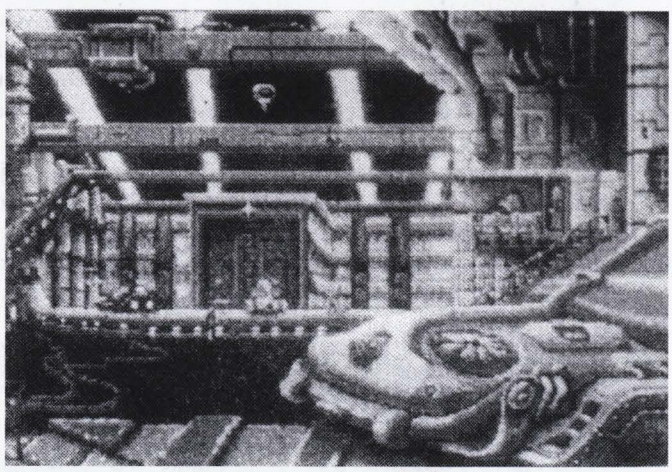
Zacházení s hrou je stejně komplikované jako její obsah a průběh. Stále se vynořují nová menu a ikony. Bez důkladného studia manuálu jste beznadějně ztraceni. Hra rozhodně není pro nováčky v oblasti adventure, ale když se do ní "zažerete", vložená námaha se vyplatí. Na Amiga Show v Kolíně nad Rýnem jsem z B.A.T. viděl patnáctiminutové demo, které se promítalo na celoplošné obrazovce. Přiznám se, že jsem nestačil kulit oči. Jeden barevný obrázek střídal druhý, hrou se prolínaly akční sekvence (jako třeba let v malém kosmickém kluzáku) s výtečnou hudbou. Celá grafika a její jednotlivé scény jsou vytvořeny v jakémsi comics-stylu, kdy nový obrázek překryje předchozí.

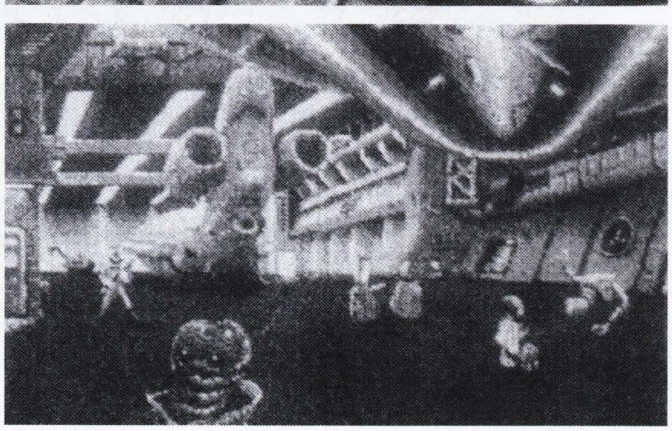
Ač se považuji za odborníka, "zamrzl" jsem už ve druhé úrovni. Něco jsem přeci stihnul: Došel jsem si na záchod (v B.A.T. ne v redakci!), kde jsem dostal kufřík od jiného agenta. Abych mohl na Selenii pracovat, musel jsem si pozemské peníze vyměnit za místní měnu. Pak už jsem si v automatech klidně nakoupil střelivo do laserovky a nějaký ten žvanec do úst. A když jsem se ho chystal sníst... ano, smrt zavinil tajemný M.L., který má prsty ve všem (tentokrát už v redakci, ne v B.A.T.!).

L.L.G.

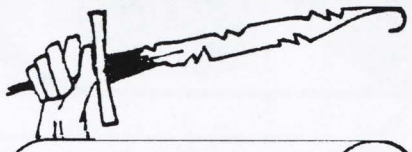
Kdo teď napíše návod místo mne? Rádi jej uveřejníme v rubrice "Jak dál?".







OBITUS OBIT US OBITUS O BITUS OBITUS OBITUS OBITUS OBIT US OBITUS OBITUS O



Obitus 16

Psygnosis 1990

Akční – Ve vlastní roli

Excalibur 4/91	45 %

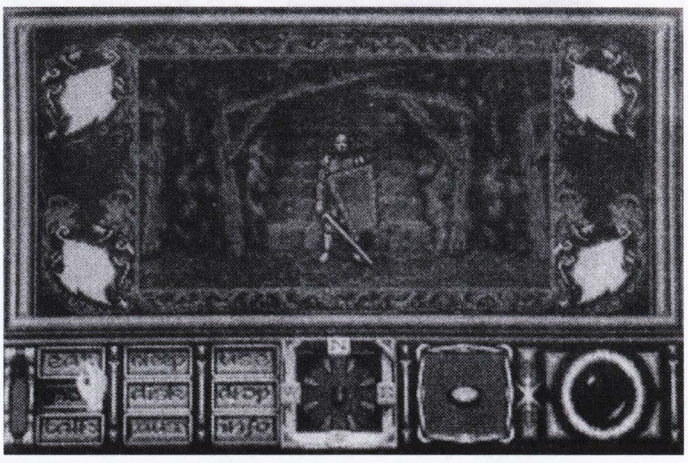
grafika	1	4	*hudba*
nápad	4	3	*zábava*

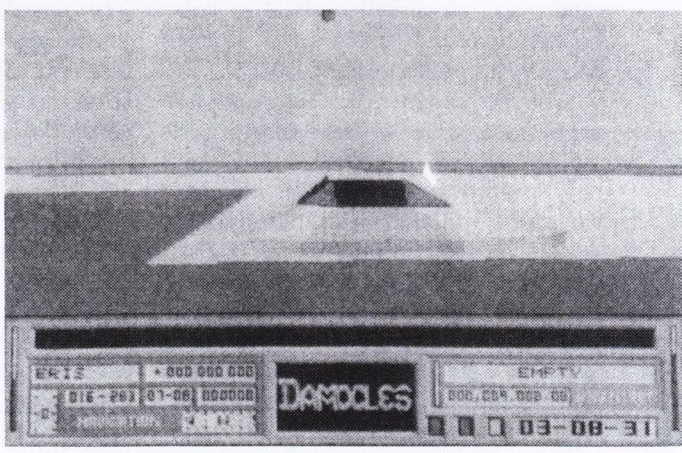
Firma Psygnosis z Anglie se snaží proniknout do všech oblastí počítačové zábavy? První reklamy na hru Obitus se začaly objevovat v západních časopisech už na začátku minulého roku. Ohromně bombastické, tak jak je tato firma zvyklá uvádět své novinky. "Nejlepší hra v hlavní roli!" "Obitus se přinejmenším vyrovná legendárnímu Dungeon Master!" Tyhle slogany a mnoho dalších se na vás z anglických časopisů řítilo společně s nestvůrnou sovou s ostrými pařáty.

Je jasné, že jsme na to dílko byli hodně zvědavi. Po úvodním demu, ve kterém se ozývají zvuky až nápadně shodné s hrou Beast II, se ocitnete v roli zroskotance v čase. Musíte se ze středověkého "Middlemere" dostat zpět do dvacátého století. Čtyři vladaři fantaskní země mají vždy jednu z částí záhadného stroje času. Proto se musíte probojovat do paláců a potřebné díly získat. Obitus je kombinací 3D bludišť (typ Dungeon Master) s 2D bojovkami (Beast). Celé ovládání hry řídíme pomocí myši a dolního menu. Když v temném lese nebo v jeskynním labyrintu potkáme nějakou postavu, lze ji "natuknout" myši přímo na animačním okně. Dozvíme se tak co si myslí, kolik má síly nebo majetku. S někým můžeme obchodovat, s jiným zase pouze komunikovat či bojovat. Abychom se dostali z lesa do nejbližšího hradu, musíme prohopsat dvourozměrnou akční částí. Tam také každý ztratí většinu své životní energie, protože putování od zámku k zámku se jenom hemží nepřáteli. Také v zámcích bloumáme dvourozměrnými komnatami, pro změnu prošpikovanými kostlivci.

A můj celkový dojem? Technicky nelze mít ke hře žádné výhrady. Protože páni programátoři od Psygnosis své práci rozumějí, je Obitus po grafické stránce nadprůměrný. 3D grafika je rychlá a pestrá, akční části se paralaxně odvíjejí bez jakéhokoliv trhání. V tom reklama nelhala. Ovšem s nápadem a ideou je to zlé. Logické uvažování vůbec nemusíte používat, hra se za chvíli stejně zvrtne jen na zabíjení a bezcílné bloudění po ohromných, avšak prázdných bludištích. Čeká tu na vás také několik úplně slepých 2D částí, ze kterých se nedostanete prostě nikam. Hru doporučuji jen naprostým začátečníkům her "v hlavní roli", protože těm zkušenějším připadne Obitus po půlhodině zcela stupidní!

L.L.G.





Pro ty, kteří už Damocles dobrali, Novagen připravila další datové disky. První už je v prodeji, na druhý se zatím čeká.

DAMOCLES

Kosmická výprava se vrací z daleké a dlouhé výpravy domů. Svoji planetu však nachází prázdnou, opuštěnou. Co se stalo? Musela být narychlo evakuována, protože jí hrozí srážka s kometou DAMOCLES. Nebezpečnou vlasatici už teď vidíte na obloze jako malý proužek. Jako bájný Damoclův meč zvěstuje neodvratnou zkázu. Srážka je nevyhnutelná, přesně za 3 hodiny, 10 minut a 11 sekund se vaše rodná hrouda změní v peklo.

Co teď, když v kosmickém korábu už není ani kapka paliva? Někdo z posádky se začal modlit, ostatní se šli někam zpít do němoty. A vy? Nějaké řešení přeci musí existovat.

To je úvodní stručná story další hry od firmy Novagen. Plné tři roky uplynuly od doby, kdy se její programátoři proslavili podobným příběhem Mercenary a jeho pokračováním Escape from Targ (Útěk z Targu). Děj obou her je umístěn na vzdálené planety do trojrozměrného vektorového světa.

Z podobného principu těží i Damocles. Oproti svým starším předchůdcům obsahuje řadu vylepšení, z nichž tím nejpodstatnějším je lepší ovládání a hodnověrnější trojrozměrné prostředí.

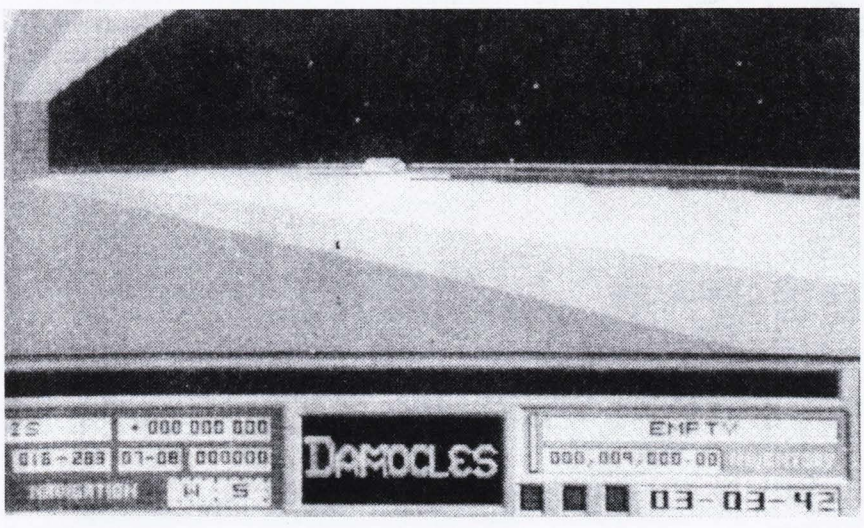
Ve smyšlené počítačové krajině se můžeme volně pohybovat, vcházet do budov, jezdit výtahem po patrech a všude čenichat. Protože evakuace planety probíhala narychlo, nechali její obyvatelé všude plno zbytečných, ale i potřebných předmětů. Ty musíme na vhodných místech a ve správnou chvíli využít. Někde se dá i něco prodat (nevím sice komu, ale možná tam nějaký sebevrah zůstal) a tak sehnat peníze do automatů.

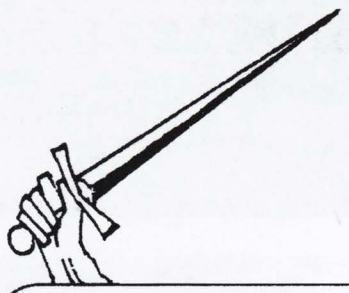
Abyste se po rozlehlých městech neplahočili pěšky, můžete si zajezdit autem. Pak asi také najdete malý kosmický kluzák, se kterým se dá zaletět i na návštěvu na jinou planetu. Na rozdíl od Mercenary je Damocles mnohokrát rozlehlejší. Na vaše pečlivé prozkoumání tu čeká devět planet a devatenáct měsíců.

Musíme také něco prozradit do začátku. Kometu lze zastavit pouze jejím rozmetáním na atomy. A-bombu sice najdete, ale kde vzít rozbušku? Tu tvůrce bomby, zneuznalý profesor Hanssen, pečlivě zašantročil. Vaše první cesta musí tedy vést do profesorovy laboratoře. Tam si prohlédněte jeho poznámky. Zjistíte, že vědec rozebral detonátor na čtyři části a rozeslal je poštou na náhodná místa celého planetárního systému Gamma. Hned vás jistě napadne zaskočit si na poštovní úřad. Najdete tam ale další stopy?

Jak dopadlo hodnocení hry v redakci? Dlouhá doba, co Novagen mlčeli, se vyplatila. Damocles je téměř bezchybný sci-fi příběh, který vás přímo vtáhne do napínavého děje. I technické provedení Damocla přináší mnoho nových prvků. Přibyly barvy, stěny jsou konečně neprůhledné a i vektorová grafika je o poznání rychlejší. Námět je vypůjčený a smontovaný z mnoha sci-fi povídek, něco si Novagen okopírovala ze svých předcházejících her. Také ale "vykradla" jinou počítačovou hru - Starglider II. Třebaže myšlenka hry není zcela originální, nebudete se při potulování Gamma systémem nudit. Kdo by nechtěl vidět znovu vycházet slunce nad svou rodnou planetou?

L.L.G.





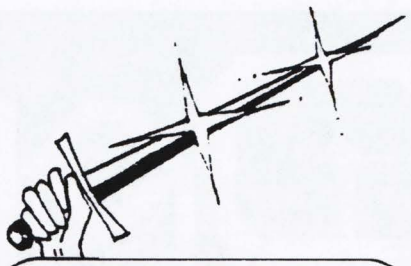
16

8

Damocles
Novagen 1990
Adventure

Excalibur 4/91			**75 %**
grafika	**2**	**2**	*hudba*
nápad	**2**	**2**	*zábava*

Neuromancer



Stejnojmenný sci-fi román se před lety stal bestsellerem. Hra pro osmibity už má rovněž zašedlá data. Na šestnáctky přicházejí kybernetičtí pankáči pozdě, ale mocně!

Neuromancer
Interplay – EOA 1987/89
Adventure

Excalibur 4/91			86 %
grafika	1	3	*hudba*
nápad	1	2	*zábava*

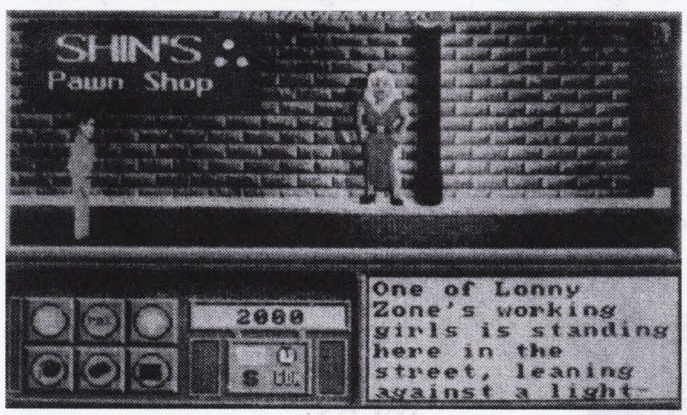
16 8

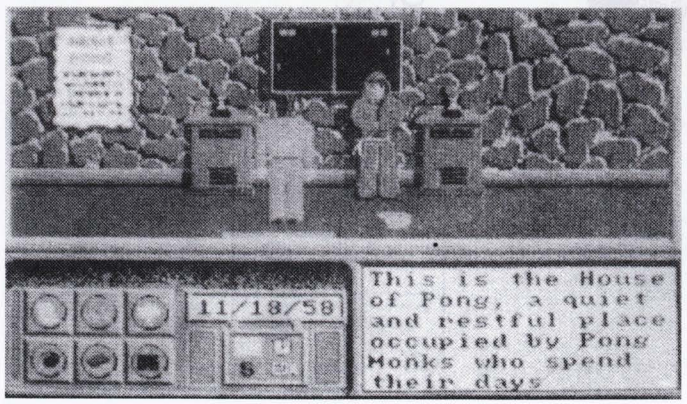
Duchovním otcem Neuromancera je americký spisovatel sci-fi William Gibson. Jeho trilogie "Cyberpunk" se právem zařadila mezi takové ságy, jako je Nadace od I.Asimova nebo Duna od F.Herberta. Celé Gibsonovo dílo se svazky Neuromancer, Biochips a Mona Lisa Overdrive lze každému sci-fi fandovi jenom doporučit. Autor tu vytvořil zvláštní, přetechnizovaný svět nedaleké budoucnosti. V ní už lidstvo nemá žádné materiální potíže, zato celý svět až do posledního koutku a výklenku kontrolují všemocné koncerny a nadnárodní monopoly. Společnost se honí jen za nejnovějšími drogami a rychlým zapomněním. Poslední volný prostor poskytuje "Matrix". Je to datová síť, která svými hustými spoji obepíná celý dostupný svět. Poslední hrdinové této epochy vývoje lidstva, "konzoloví kovbojové", se do sítě vlamují a přeměněni v data po ní putují. Hledají v těchto umělých elektronických krajinách slabá místa systému. Jen tady se odehrává skutečný život hodný novodobých romantiků. Svět mimo počítače se totiž změnil jen na šedé zdi bez volných prostor.

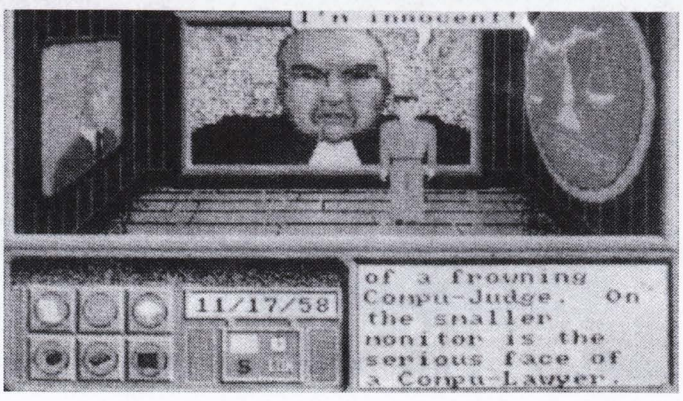
Doufejme, že se brzy dočkáme českého vydání tohoto obrazu fantaskního světa. Kdo je opravdu nedočkavý, ten si může roli kybernetického panka zahrát ihned na počítači. Představa, že se vydáme do Gibsonova Cyberprostoru je velice svůdná. Hráč vklouzne do role "vlamovače" a protože jde o dobrodružnou hru, už na začátku se dostane do potíží...

Náš hrdina je totálně na dně. Mezi jeho známými dochází k nevysvětlitelným úmrtím. Ze všeho nejhorší je však ztráta balíčku karet. Ty bezpodmínečně potřebuje k navázání kontaktu s kybernetickým prostorem. Nezbývá, než se vydat na cestu reálným světem, do přetechnizovaného města Chiba City.

V Neuromanceru se setkáte s ledasčíms. S duchovním řádem, jehož kněží se modlí ke starým legendárním hrám, nebo i s nákupčími lidských orgánů. Narazíte na tvrdou policii i na povětrná děvčata. Musíte se snažit sehnat peníze, vstupní hesla a také nějaký ten hardware a software, prostě všechny věci potřebné k přežití. Předpokládám, že programátoři měli největší práci s tím, jak změkčit velice krutou až sadistickou románovou předlohu. Všechna čest, svou práci odvedli perfektně. Celá atmosféra Chiba City vypadá hodnověrně, ve hře je řada zlomů a nadmíru postav přesně odpovídajících knize. Konverzaci s nimi provádíme tzv. multi-výběrem. Počítač nám dá vybrat z několika variant vět. Někomu se to může zdát snadné, ale pozor! Stačí chybné slovo a je tu nepřítel na celý život! Celou hru ovládáme vyhradně myší (kromě vkládání hesel a textu), pro zvláště rychlá přecházení z obrazu do obrazu se používají kurzorová tlačítka. Původně byl Neuromancer napsán pro osmibity, ale Interplays si dali na převodu pro větší počítače hodně záležet. Obrázky jsou pastvou pro oči, také animace postav je plynulá. Snad jen si trochu povzdychnete nad zvukovým doprovodem, který údajně obstarala punková skupina Devo. Osobně mohu Neuromancera doporučit všem "crakerským" dobrodruhům, avšak začátečnici budiž varováni! Na téhle hře si již vylámal zuby nejeden expert! L.L.G.







Mnozí lidé v Československu si počítačové hry spojují výlučně s působením západních firem. Abychom čtenáře přesvědčili, že také mezi námi jsou počítačoví kouzelníci, požádali jsme o rozhovor pražského hudebníka a programátora Františka Fuku.

FUXOFT
aneb
Čáry, máry - Fuka

- Františku, kdy ses poprvé seznámil s počítačem?

Nejdříve jsem "programoval" na papírovém počítači vystřiženém z časopisu ABC. Ale to se asi nepočítá, takže to bude programovatelná kalkulačka TI-58, kterou mi půjčoval strýček. Ale to vlastně taky není počítač, takže až ZX80 (předchůdce ZX81) se kterým jsem dělal ve Stanici mladých techniků, když mi bylo asi dvanáct let.

- Jaké počítače jsi kdy měl doma?

Nejdříve mi byl zapůjčen jeden z prvních exemplářů počítače PMD, abych pro něj udělal nějaké hry. Udělal jsem asi 10 her, za které jsem dodnes nedostal ani korunu. "Klasické" hry na PMD, jako bombardér nebo housenka (Wurmi) jsou původně ode mne, i když už jsem je viděl v desítkách verzí, pokaždé s jiným jménem autora. První skutečně vlastní počítač jsem dostal od strýčka těsně poté, co emigroval do USA. Byl to VIC 20. Měl tři a půl KB paměti, obrazovku 23 řádek krát 22 sloupců (opravdu!), procesor 6502, americkou televizní normu a fungoval na 120 voltů. Během dvou let jsem pro něj udělal přes 200 her, např. i Flight simulator (ovšem bez grafiky) nebo Penetratora. Potom jsem si pořídil gumové Spectrum, později Spectrum 128 a koncem roku 1990 Amigu 500. Také jsem měl nějakou dobu doma SAM Coupé, pro který jsem předělal hudební editor a předělal hru SHANGHAI.

- Proč sis pořídil právě Amigu?

Na Amigu jsem si dělal zálusk už delší dobu, protože je lepší než ST ve dvou důležitých oblastech: ve zvuku a v rychlosti (díky Blitteru). Až teď ale došlo k tomu, že existují lidé, kteří s Amigou něco dovedou a mají k ní potřebnou dokumentaci. Když mi tedy byla nabídnuta Amiga za slušnou cenu, koupil jsem si ji s tím, že nebudu jen pasivním uživatelem.

- Jsi jeden z nejuznávanějších tvůrců českých her. Jak tě tento titul těší?

Copak titul, ten mě těší, má to ale stinnou stránku v tom, že mi několikrát denně volají zcela neznámí lidé (kupodivu převážně ze Slovenska) a mají na mě otázky stylu: "pán Fuka, ako sa dostanem cez tretí level vo hre Mutant Vibrators?".

- Kolik jsi napsal her a o které si myslíš, že je nejzdařilejší?

Jak už jsem řekl, bylo to přes 200 her na VIC 20 asi 10 na PMD a 10 her pro Spectrum:

BOXING
POKLAD 2
INDIANA JONES
BOWLING 2000
PODRAZ 3
KABOOM
INDIANA JONES 2
F.I.R.E.
INDIANA JONES 3
TETRIS 2.

Nejvíc práce jsem si dal s F.I.R.E., která potom nevzbudila přílišný zájem, což potvrzuje mou teorii, že nemá smysl aby Čech či Slovák dělal akční hry. Myslím, že se mi docela podařil TETRIS 2, který je jednoduchý (hlavní program má asi 4 KB). Sám jsem ho dost hrával a na Amize mi chybí (že bych si ho znovu napsal?). Z logických her jsem samozřejmě nejvíce pyšný na poslední (t.j. JONES 3). I když se mi do ní nevešlo všechno to, co jsem chtěl, má podle mne správnou míru legrace i obtížnosti. Jones 1 byl totiž příliš obtížný, kdežto Jones 2 příliš jednoduchý (i když mi stále volá velké množství lidí, co asi může znamenat tajemný nápis před bludištěm "2ZIS1V").

- Budeš ještě někdy něco psát pro ZX Spectrum?

Nechci zklamat Spectristy, ale silně pochybuji.

- Kdy od tebe můžeme očekávat nějakou dobrou hru na Amigu?

V současné době mám rozdělanou textovku, která by měla být téměř bez grafiky, ale skutečně rozsáhlá a s inteligentními postavami. Nerad bych se o tom ale šířil, protože je docela dobře možné, že se na ni vykašlu a udělám něco úplně jiného, originálního. Například simulátor mučírny Šmoulů. Spolu s geniálním přítelem Milanem Votavou jsme také přemýšleli o akční hře, jejíž hrdina Arnold Blackendecker by měl místo všech končetin motorové pily, takže by se při chůzi automaticky prořezával do nižších pater. Hra by se jmenovala Brutal Recall a výtěžek z prodeje by šel na konto dětské onkologie... No nic.

- Co to je Zlatý trojuhelník? Jak se díváš na jeho další činnost?

Byla to spíš taková symbolická záležitost. S Tomášem Rylkem (T.R.C.) a Mirkem Fidlerem (CYBEXLAB) jsme si vždycky vypomáhali bez ohledu na to, jestli jsme spolu v nějaké firmě. V současné době to celé nějak usnulo, protože oba mají Atari ST. Přesto ještě z piety píšeme do svých programů: "ten a ten OF GOLDEN TRIANGLE". Tomáš ale snad vytvoří monitor/disassembler pro Atari a já budu dělat verzi pro Amigu. Takže pokud znáte V.A.S.T. ze Spectra, víte, že se máte na co těšit! Ale samozřejmě je možné, že z projektu sejde.

- Jaký typ her se ti nejvíce líbí?

To se nedá takhle říct, u každého typu her se najde alespoň jedna, která se mi líbí.

- Kdybys měl strávit dva roky na opuštěném ostrově, jakých pět her by sis tam vzal? A jaká hra se ti líbí vůbec nejvíc?

Asi by to byly:

EMERALD MINE
DUNGEON MASTER
POWERMONGER
RAINBOW ISLANDS
TURRICAN 2.

Jinak se mi velice líbí logické hry Lucasfilmu jako Zak McKracken a Indiana Jones, ale ty bych si s sebou nebral na opuštěný ostrov, protože už

jsem je dohrál. Vůbec nejvíc se mi asi v současnosti líbí POWERMONGER, i když by podle mě mohl být trochu rychlejší, kdyby autoři plně využili toho, co Amiga umí.

- Slyšel jsem tvé hudební programy na Sinclair - FX sound I -IV. Prý skladby píšeš rovnou v datech bez jakéhokoliv editoru. Jak to můžeš zvládnout? Kde bereš nápady?

Hudbu skutečně píšu přímo v datech a abych se přiznal, docela mi to vyhovuje i teď, když mám spoustu hudebních editorů a MIDI. Nápady beru buď z vlastní hlavy (navštěvoval jsem nějakou dobu LŠU, ale co se týče komponování jsem samouk) nebo adaptuji cizí díla. Mimochodem, za nejlepšího počítačového hudebníka všech dob považuji i dnes Roba Hubbarda na C64.

- Jaké jsou tvoje další záliby?

Filmy, hudba a společenské hry.

- Jakou muziku máš nejraději?

Mám trochu neobvyklou zálibu. Poslouchám totiž skoro výhradně jenom hudbu z filmů (John Williams, Basil Poledouris, Alan Silvestri atd.) naprostá většina ostatní současné hudby mi připadá jednoduchá až primitivní a klasická hudba mi moc neříká (možná jenom Wagner a Liszt). Na filmové hudbě se mi líbí "mohutnost" orchestru a jejím poslechem jsem získal spoustu poznatků o instrumentaci, které se mi hodí při vlastním komponování. Z "normálnější" muziky se mi líbí snad jenom skupina Yello a některé starší skladby od J. M. Jarrého, Vangelise a Alan Parson's Project. Ovšem bezpochyby nejsilnějším kulturním zážitkem poslední doby pro mě byla návštěva koncertu skupiny Svaty Vincent.

- Tvoje nejoblíbenější filmy?

Vzhledem k tomu, že mám v oblibě černý (velmi černý) humor, jsem vyznavačem filmů u nás téměř neznámé skupiny anglických komiků "Monty Python"

("Proč je ta ryba chlupatá?"
"To je králiči ryba"
"A je vůbec mrtvá?"
"Asi jo, v noci kašlala krev")

a podobných filmů jako "Připoutejte se prosím" nebo "Top Secret". Potom samozřejmě cokoliv od Spielberga nebo Lucase, když pro nic jiného, tak pro jejich absolutní profesionalitu. Mými oblíbenými režiséry jsou také Paul Verhoeven (Flesh and Blood, Robocop, Total Recall) a John McTiernan (Predator, Hunt for Red October, Die Hard), kteří dokáží vytvořit skutečné "totální hrdiny". Kromě "klasiků" jako Connery, Ford a Schwarzenegger jsou mými oblíbenými herci Keifer Sutherland, Dennis Quaid a Steve Martin. Z novějších filmů se mi velice líbil Die Hard 2 - ve chvíli, kdy film pomalu začíná být nudný, přijde šok - ale nebudu tady popisovat děj. Myslím, že naše kinematografie má ještě co dohánět. Jestliže totiž ÚPF (pardon, Lucernafilm) definuje poměrně konvenční film "Pražákům, těm je hej" jako "hudební magorii", zajímalo by mě, čím je podle ní můj oblíbený film "Rocky Horror Picture Show". Také nechápu, jak můžou dělat titulky k americkým filmům lidé, jejichž znalost angličtiny je slabší než má (a to jsem se ji učil jenom na gymnáziu). Ale to jsem se nechal trochu unést.

- Jakým směrem se podle tebe budou hry a počítačová zábava vyvíjet do roku 2000? A po něm?

Když si uvědomíme, že asi před deseti lety vznikla Space Invaders, tak můžeme těžko předpokládat, co se bude dít za dalších deset let. Nejbližší léta budou asi patřit "cestovním" videohrám jako Gameboy a Lynx. Mezitím snad dojde ke zlepšení a především zlevnění systému "virtual reality" (hráč má na hlavě helmu s 3D projektorem, plasticky "vidí" prostředí ve kterém se pohybuje a může manipulovat s okolními objekty, protože jeho pohyby jsou snímány pomocí senzorů ve speciálních rukavicích, případně celém obleku). Myslím, že do roku 2000 budou existovat podobná zařízení v domácím provedení s realistickou grafikou v reálném čase.

- A poslední otázka: Nechtěl bys spolupracovat s časopisem počítačových her Excalibur?

V současné době pravidelně přispívám do herních rubrik ve dvou časopisech (P+C a Amiga Report), takže pravidelná spolupráce s vámi zatím nepřipadá v úvahu, ale možné je všechno (kromě stojky v rohu kulatého pokoje, ha ha).

- Františku Fuko, děkujeme za rozhovor.

Sierra On-line u Data Becker

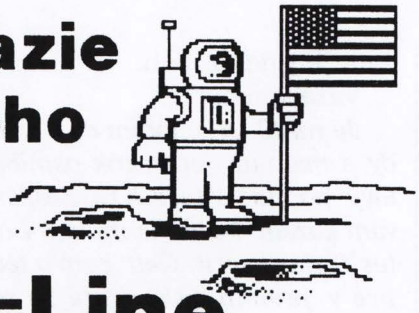
Také v CSFR známe německé nakladatelství Data Becker, které vydává odbornou literaturu pro uživatele šestnáctibitových počítačů (Amiga, PC) a rovněž obchoduje se software (Textomat, Datamat, Beckertext). Je to vážená firma, ale i ona vydala v minulém roce tři "neseriozní" tituly - návody ke hrám od Sierry On-Line.

Za 19,80 DM si můžete koupit brožované knihy o stopadesáti stránkách: Die Larry Story (serie o Larrym I-III), Die Space Quest Story (Space Quest I-III) a Die King's Quest Saga (King'S Quest I-IV). Najdete v nich podrobné návody, mapky a příkazy pro úspěšné dokončení uvedených her. Také vám poradí třeba i s instalací Sierra her na harddisk. Na konci každého titulu naleznete malý anglicko - německý slovníček. Český čtenář ho ale asi moc nevyužije.

Třebaže knížky vyšly teprve nedávno, jsou dnes vlastně už zastaralé. Vždyť každý z příběhů Sierry má nové pokračování! Psát knihy s návody (a ještě k tomu na hry tak pilné firmy) je sysifovská práce, vždyť kdo by si koupil nekompletní vydání?

Data Becker
Merowingerstraße 30
4000 Düsseldorf 1

Ze země fantazie do nekonečného vesmíru



Sierra On-Line

V minulém čísle jsme uveřejnili první část povídání o americké softwarové firmě Sierra On-Line. Dozvěděli jste se něco o jejích počátcích. Hry ze země Daventry - King's Quest - uzavírały předcházející článek. O čem budeme psát teď? Excalibur 5/6 je věnován především sci-fi hrám a proto všichni, kdo alespoň trochu znají hry od Sierry, mají už jasno.

Space Quest

Víte, jak to dopadne, když smícháte umělecký talent, programátorskou obratnost, schopnost vymyslet orginální námět a přidáte humor s napětím? Nevznikne vám žádný guláš, ale špičková hra! A když jsou u toho navíc Mark Crowe a Scott Murphy, kteří jsou v celé galaxii známí jako Two Guys from Andromeda (Dva chlápci z A.), je o kasovní trhák postaráno.

Mark a Scott pracují společně od roku 1986, kdy spolu s Robertou Williamsovou vytvořili hru Black Cauldron. Scott o tom říká: "Při prvním dílku jsme s Markem začali pomýšlet o další spolupráci na projektu s vesmírnou tématikou. Přitom nás napadla postavička smolařského kosmického popeláře. Dali jsme mu jméno Roger Wilco a protože oba máme stejný smysl pro humor, začala nám prace jít rychle od ruky."

Space Quest I:
The Sarien Encounter
Setkání se Sarieny

Roger Wilco dostal na vesmírné výzkumné lodi Arcadia špatně placené místo uklízeče. Přestože má americký původ, do práce se moc nehrne, raději chrní v komoře pro košťata. Sarienští útočníci přepadli korab právě ve chvíli, kdy Roger slastně dřímal. Podaří se mu z Arcadie vyváznout se zdravou kůží? Zmaří plány zloduchů, kteří chtějí využít slunečního generátoru ke svým temným rejdům? (Recenzi najdete v Excaliburu 0 a návod v č.1)

Mark Crowe k SQ I dodává: "První díl se setkal u lidí s ohromnou odezvou. Největší úspěch jsme sklidili s futuristickým námětem a našim humorem. Bylo to něco úplně jiného než pohádkový King's Quest."

Space Quest II:
Vohaul's Revenge
Vohaulova odplata

Namísto toho, aby si Roger užíval pohodlného života hrdiny a zachránce lidstva před Sarieny, začal opět pracovat jako metař na zapadlé vesmírné stanici (nebo to bylo všechno jinak?). Ani nás nepřekvapí, že hned v úvodu hry se znovu ocitne v ošemetné situaci. Nejprve se dostane do zajetí slizského Sludge Vahaula. Zvrácený tlusťoch chce zaplavit celý vesmír geneticky zmutovanými pojišťováky, kteří neradi slyší, jak někdo jejich nabídky odmítá.

Rogerovi se podaří uniknout, ale chytí ho Labiónská bestie a chystá si z něho večeři. Ale protože je Roger chlapík všemi mastmi mazaný, opět uteče. Chvíli ještě bloudí po neznámé planetě, aby pak ve strhujícím finále sprovodil ze světa Vahaula i s jeho ďábelským plánem. Nakonec naskočí do malé únikové kapsle a mizí ve vesmíru...

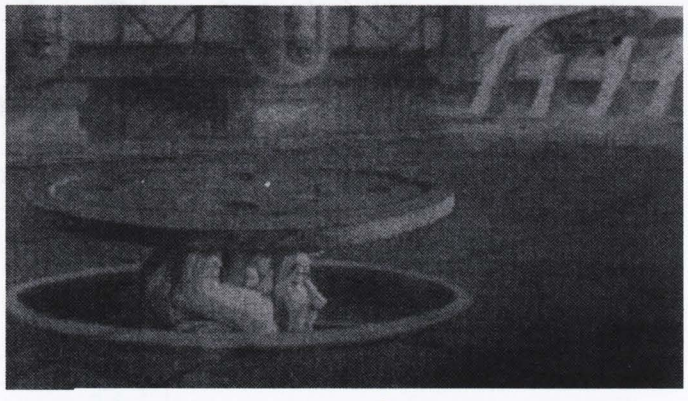
"Už jsme nepočítali, že bychom vytvořili třetí díl Rogera. Není to nic lehkého vymýšlet nové prostředí, nové protivníky a příběh, který by stál za to. Dnes už víme, proč George Lucas přestal se svými filmy Star Wars.", říká Mark."Pak však Sierra přišla na svět s novým, vysoce účinným programem, ve kterém jsme začali všechny hry psát (pozn. o SCI - Sierra Creative Interpretu si povíme příště). Nové grafické a zvukové možnosti jazyka SCI nás pobízely k další práci. Nejvíce se nám ale začalo dařit poté, co s námi začal spolupracovat Bob Siebenberg, který udělal hudbu ke kreslenému filmu Supertramp."

Space Quest III:
The Pirates of Postulon
Piráti z Postulonu

Když už pomalu začínal v kapsli docházet kyslík, objevil se ohromný popelářský korab a vcucnul raketku i s Rogerem do nákladového prostoru. Tam na zarputilé hráče Sierr čeká zatím nejlepší fór, který se programátorům povedl. Hned vedle kapsle leží na vesmírném vrakovišti "neporazitelný" zrezavělý křižník Enterprise. To je rána pod pás všem příznivcům nekonečného televizního seriálu Startrek. My se tomu moc nezasmějeme, ale zkuste si představit, že by třeba ve 125. dílu Včelky Máji někdo Vilíka rozšláp'...

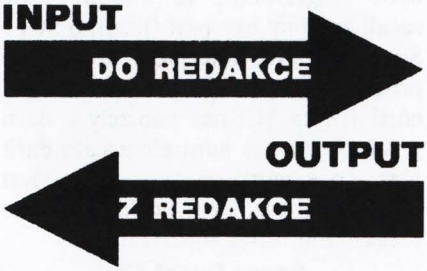
Roger musí z vraků smontovat jednu provozuschopnou raketu. Prostřílí se stěnou korábu do vesmíru a hned se dovídá otřesnou novinu: Někdo unesl Dva hochy z Andromedy! Již nikdy nevytvoří další díl hry Space Quest! Chce-li si zajistit dlouhověkost, nezbývá mu, než osvobodit zajatce ze spárů Scumsoftu (Bídáckého softu), pro který mají doživotně smolit trapné 2D arcade hry.

Roger se pustí do hledání svých zotročených duchovních otců. Využije k tomu navigacní a zamerovací systém nové lodi i všechnu dovednost, kterou získal v předcházejících dílech. Smrt na něj číhá na každém vesmírném rohu, ale Dva chlápci z Andromedy spoléhají jenom na něho.



Dnes už majitelé PC mohou na svých VGA monitorech prohánět Rogera počtvrté. Příznivci Amigy a Atari ST si musejí ještě chvilku na SQ IV počkat

Seriál ze zahraničních materiálů připravuje L.L.G.



Již měsíc přicházejí Vaše ohlasy na Excalibur. Konečně jsme herní maniaky přiměli odlepit zarudlé oči od monitorů a vzít místo joysticků do ruky pero!

Vaše dopisy by se daly rozdělit na několik hromádek. Ty zásilky, které nás potěší vždy nejvíce, jsou zpravidla nejsilnější. V nich nám posíláte plánky, návody a triky. Všechny rádi postupně uveřejníme. Především Vás prosíme, abyste své příspěvky posílali psané na stroji (nebo vytisknuté v režimu NLQ) a to na A 4 ve standardním formátu t.j. 32 řádek a 64 písmen na řádce. Kdo nám chce ulehčit práci s ťukáním článku do počítače, může zaslat i disketu. Pak ale musí dodržet českou normu Kamenických nebo KOI8. Zasílejte celý příspěvek najednou, nelze postat jen první díl a pak někdy následující (to bychom se ho nemuseli také dočkat). Když si naplánujete napsat něco rozsáhlejšího, poraďte se nejprve s námi v redakci. Co kdyby to už někdo napsal před Vámi?!

Avšak pozor, všechny Vaše příspěvky musí být vlastní a původní. V některých případech se nám už stalo, že čtenář prostě ofotil nějaký starší časopis a poslal nám to jako svůj vlastní příspěvek. Dokonce si ani nedal práci s přepisováním! Takovou věc rozhodně otisknout nemůžeme, dokonce ani nesmíme! Porušili bychom tím autorská práva autora i vydavatele. Máme v redakci dvě plné skříně starší počítačové literatury a tak pravda o původnosti příspěvku brzy vyjde najevo.

Pak je tu další hromádka dopisů, které nám dělají starosti. Tady je jeden z nich:

Vážená redakce!

Je mi 12 let, chodím do 6. třídy a mám už jeden rok osmibitový počítač Atari XE. Zasílám vám kazetu. Nahrejte mi tam Lotus Turbo Esprit. Četl jsem o této hře v prvním čísle a hra se mi velice líbí. Díky M.F.

Takže, milí přátelé, touto cestou nelze! Pirátské kopírování je vlastně krádež a ta je, jak známo, trestná.

Máme ale pro vás dvě dobré rady. Existuje spousta klubů, kde se na kopírování pohlíží maličko jinak. Tak se snad obráťte tam. My doufáme, že už brzy navážeme se všemi kluby úzký kontakt a budeme jejich adresy pravidelně uveřejňovat. Druhá rada je lepší a jednodušší. Stačí vyplnit náš inzertní lístek třeba s tímto textem:

Sháním kamaráda na výměnu programů a her pro počítač Sharp. Seznam zašlu, Ty pošli svůj. Adresa:....

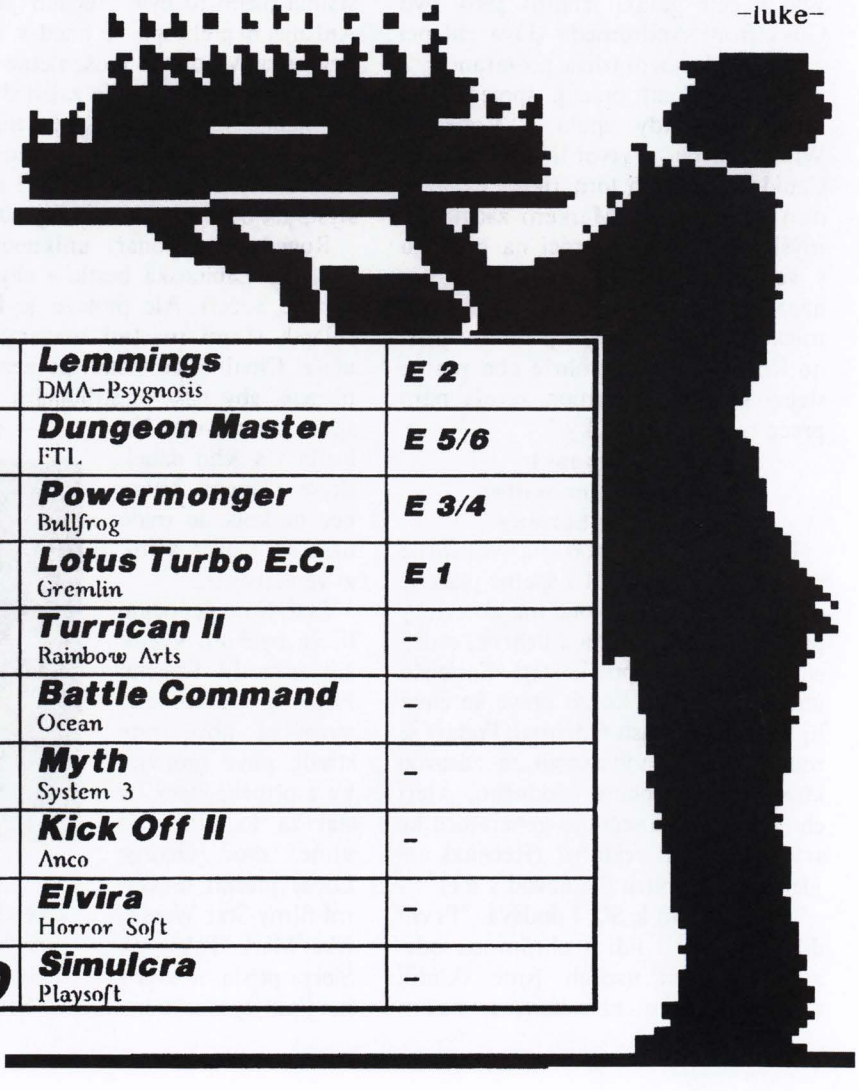
To by v tom byl zlamaný joystick, aby se Vám někdo neozval. Já sám si takhle píši s několika jinými "amigisty" k oboustranné spokojenosti a prospěchu.

V další hromádce jsou Vaše připomínky a podněty. Na mnohé žádosti budeme uveřejňovat i top-žebříčky her.

Abychom Vám usnadnili styk s redakcí, připravili jsme na vedlejší stránce korespondeční lístky. Kdo si chce objednat předplatné na 6 nebo 12 čísel Excaliburu, má možnost. Jen předplatitel bude mít 100% jistotu, že mu nebudou scházet jednotlivá čísla.

Komu chybí starší čísla (0-3), může si zatím o ně napsat přímo do redakce. Až do vyčerpání zásob budeme objednávky před nostně vyřizovat a zasílat na dobírku.

-luke-



1	**Lemmings** DMA-Psygnosis	E 2
2	**Dungeon Master** FTL	E 5/6
3	**Powermonger** Bullfrog	E 3/4
4	**Lotus Turbo E.C.** Gremlin	E 1
5	**Turrican II** Rainbow Arts	-
6	**Battle Command** Ocean	-
7	**Myth** System 3	-
8	**Kick Off II** Anco	-
9	**Elvira** Horror Soft	-
10	**Simulcra** Playsoft	-

Shadow of the Beast II

Druhý díl Přišery zastínil svého předchůdce - Shadow of The Beast I. Pokračování je jakýmsi pokusem napravit nedostatky minulé hry. Po dokončení "jedničky" jste byl odměněn lidským tělem, které jste měl využít na zasloužené penzi. Naneštěstí pán Beast nezapomíná na své protivníky. Nezapomněl ani na vás a proto přikázal jednomu ze svých černých mágů, aby unesl vaši malou sestru. V této chvíli hra začíná...

V úvodní scéně vidíte malý domeček, odvážně postavený uprostřed deprimující pustiny. Je to váš prostý domov, ve kterém žijete se svou matkou a sestřičkou. Nad krajinou běsní prudká bouře. Oslepující blesky si hledají cestu oblohou. Celá zem se chvěje varovným hřměním. V dálce na ostrém skalním útesu se rýsuje silueta netvora. V těžkém vzduchu visí hrozba ďábelského Beasta, v zemi Karamoon známého jako Malethot. Vaše sestra v kolébce, sevřené pěstičky, oči ustrašené, srdceryvný pláč, už tuší něco zlého. Matka vyhlíží z okna. Kéž by se syn vrátil z lovu! Černý stín zakryje oblohu. Celý domek se zatřese, tabulky v oknech zařinčí. Proraženým stropem se do místnosti sune ďáblův pařát. "Dítě moje!" matka instinktivně tělem zakryje kolébku a vzhlédne vzhůru. Dítě však neubrání, nestvůra je unáší kamsi do černé bouře. Teď je řada na vás, abyste Malethotovi ukázal, že jste nezapomněl bojovat. I když s lidským tělem? Kdoví...

Beast II je klasické 2D bludiště. Jak jste již jistě pochopili, musíte sestru zachránit. Na počátku hry se nacházíte ve své rodné zemi, v Karamoonu. Nemáte ani tušení, kde by váš sourozenec mohl být a proto se musíte ptát každého, koho potkáte. Informace získáváte pomocí tlačítka 'A' - Ask, "zeptat se na..." a přidaného slova, např. KARAMOON, SISTER, MALETHOT, ZELEK. Věci, které máte u sebe můžete i nabízet ('O' - Offer). Po cestě potkáte různé přišery a zrůdy, kterým musíte čelit poměrně slabou zbraní - ostnatou koulí zavěšenou na řetězu. Čím déle držíte stisknutou střelbu, tím dále se koule vymršťuje. Ostatní zbraně získáte cestou. Krajina, v níž se pohybujete, je rozsáhlá a dohrát hru samotnou také není nic snadného, proto jsme pro vás připravili návod i mapu na vnitřní dvoustraně.

Úchvatné třináctiúrovňové (paralaxové) vykreslování ve hře Beast I zabíralo až příliš procesorového času, proto byly ve druhém díle Bestie složité scrollovací rutiny nahrazeny větší rozmanitostí hry. Vykreslování v Beast II je tedy jen dvojúrovňové. I když zajímavě odstínovaná obloha působí efektně, oproti "jedničce" je to slabé. Ostatní grafika je ovšem výborná. Scenérie a interiéry jsou do poslední podrobnosti propracovány a i animace postav je dokonalá. Dobře ovladatelný človíček zvyšuje zábavu při hraní. Po cestě narazíte nejen na mnoho ohavných oblud, ale i na poměrně inteligentní bojovníky, třeba na skřítky z krystalových jeskyní. Ti vás dokonce zajmou a zavřou do klece. Také se mi u kluků z REFLECTIONS líbí smysl pro detail. Páčky, klece na řetězech, vytahovací lustry, kladkostroje nejsou jedinými vynálezy, se kterými se díky autorům ve hře setkáte.

Hra je prošpikována zajímavými melodiemi a zvuky. Nejlepší je snad hudba při závěrečné sekvenci ale i zvuk padajících kapek v Crystal Caverns je úchvatný. Nápad sice není nic moc - klasická arcade hra. Jen běhání a zabíjení. Ale jak je vidět, i tolik omletý systém 2D bludišť se dá zpracovat na úrovni.

Jsme zvědavi, jestli PSYGNOSIS v dohledné době vydají III. díl Beasta. Zatím sice o tom neuvažují, ale asi by to byla opět bomba.

Mám-li vše shrnout: Shadow of the Beast II je nepříliš duchaplná, ale výborně technicky propracovaná hra, která by neměla chybět ve sbírce nikomu, kdo má Amigu nebo Atari ST.

ANDREW

Kompletní návod

Pokud ve hře ještě nejsou nekonečné životy, pak jděte od startu kousek doprava a prvního divocha se zeptejte na deset půllitrů piva (A:TEN PINTS). Takové množství alkoholu vás jistě učiní odolným proti všem nebezpečím, někdo tomu může říkat i imunita. Po tomto podvodu (drsné povahy ho mohou vynechat) se hned dejte doleva.

Rozkoukávání

Proběhnete lesíkem a za mostem narazíte na vchod do komplexu západních jeskyní. Před ním sedí nějaký ťešák na pařezu. Zničeho nic je ten chlapík chycen do modrého silového pole a evidentně mu to nedělá dobře. Tu září pouští létající ďáblík, kterého musíte rychle zneškodnit, jinak vám chlápek zkysne. Když se to podaří,

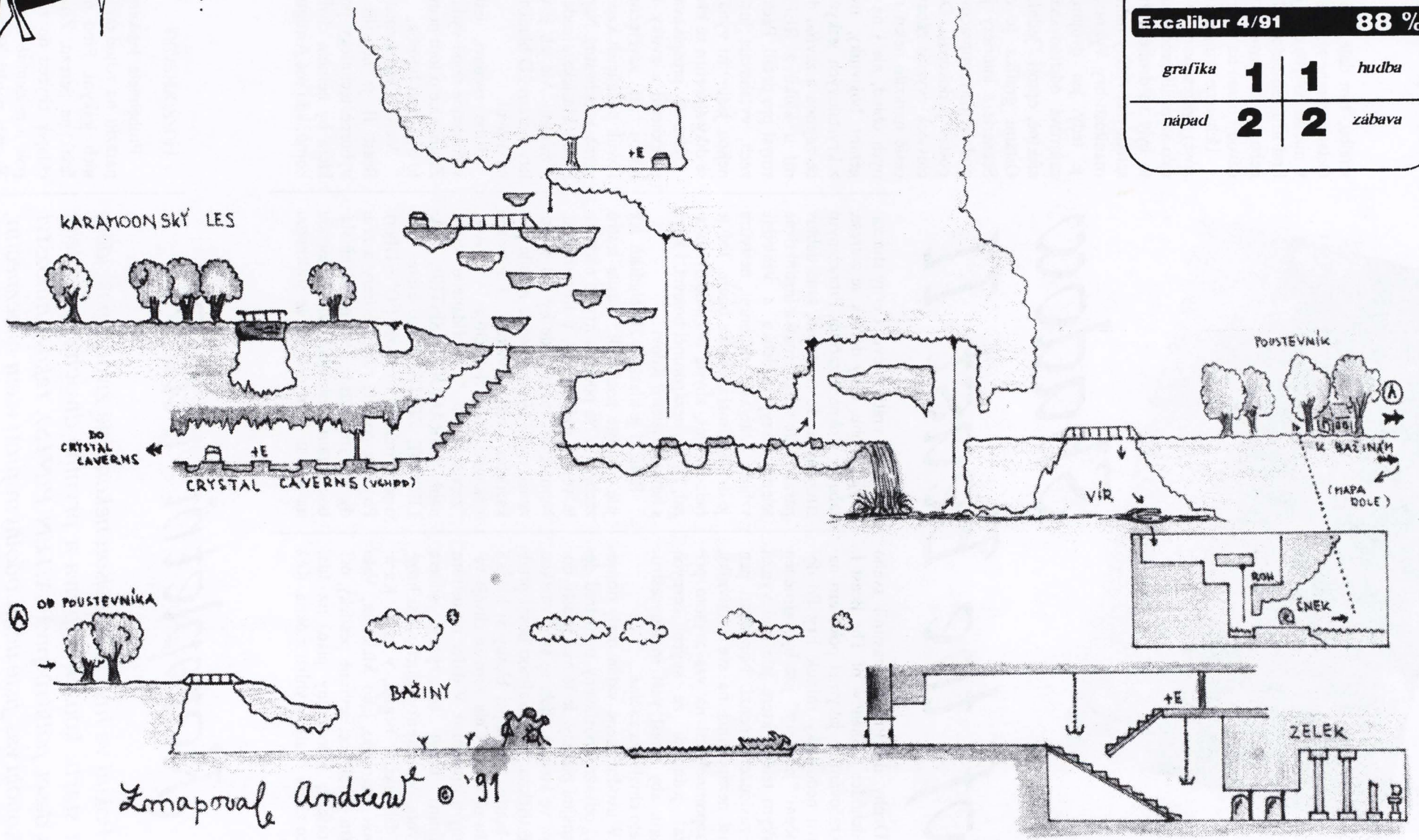
16

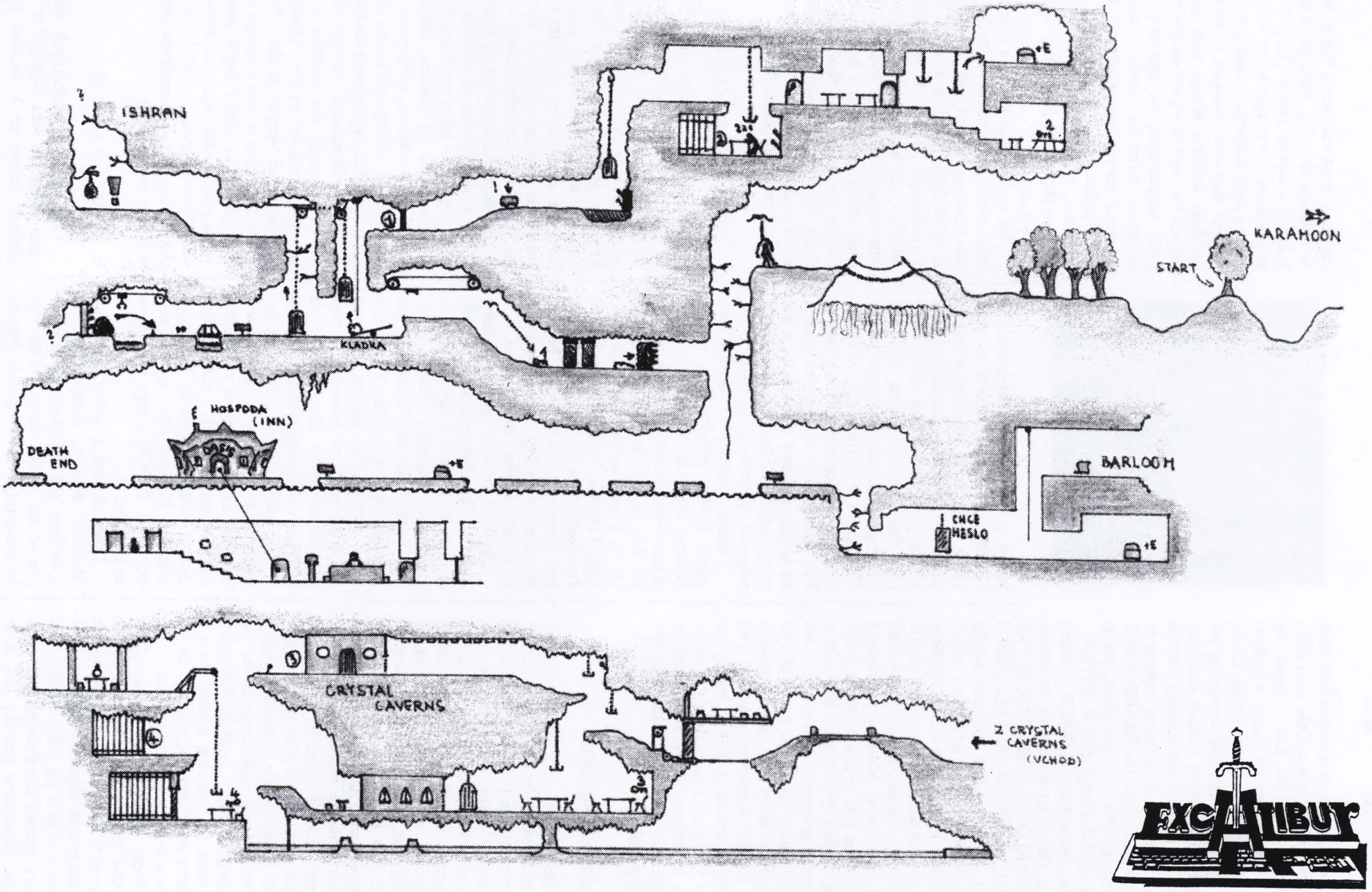
Shadow of the Beast II

Psygnosis 1990
Akční – Adventure

Excalibur 4/91	88 %

grafika	**1**	**1**	*hudba*
nápad	**2**	**2**	*zábava*




ISHRAN
KLADKA
KARAMOON
START
HOSPODA
(INN)
DEATH
END
BARLOGH
CHCE
HESLO
CRYSTAL
CAVERNS
Z CRYSTAL
CAVERNS
(VCHOD)
EXCALIBUR

poděkuje a slíbí, že o vašem činu bude informovat Barlooma. Dále vám sdělí, že jeho kamaráda drží v zajetí zlý drak Ishran. Ten má doupě v jeskynním kompexu nedaleko odtud. Dodá, že slyšel jeho ďábelské kumpány, jak se baví o strašných pastech nachystaných na nevítané návštěvníky. Jelikož je to zajímavá informace, zeptejte se ho na pasti znovu (A: TRAPS). Přesně o tom mnoho neví, jen slyšel, jak si dva ďáblici šeptají cosi o UPPER - horní (případně o LOWER - dolní) páce. Dál se ho zeptejte na co chcete. (A: BARLOOM, A: ISHRAN, A: FRIEND, A: SISTER, A:MALETHOTH atd.). Až se dosytosti vykecáte, skočte doleva dolů, sestupte až k první odbočce doleva a vstupte do ní. Jen co uděláte pár kroků, vyletí zevnitř ďáblík s pilkou v zubech. Každému by mělo být jasné, že si neletí pilovat nehty a že to bude jistě nějaká neplecha. Rychle se vraťte k průrvě. Hele ho, snaží se přeřezat přístupové lanko. Vraťte ten dárek Satanovi, udělejte pár kroků do jeskyně a zastavte se. Jakýsi svalovec na vás tlačí kamenný blok s ostrými hroty. Stoupněte si na kraj průrvy čelem k silákovi a až bude u vás, několika mazanými údery vaší zbraně ho zničte. Teď je konečně cesta volná, tak se dejte doleva.

Západní komplex

Brzy dojdete až k padajícím kvádrům. Komu by se zdálo, že je nemožné překonat je bez ztráty energie, ten se mýlí! Ostatně, máte-li v sobě pivo, tak ať si padá co chce! Než vylezete na kopeček, začne po vás plivat ďáblík poletující u stropu. Zabít! Vypadne z něj klíč, pro který musíte kousek zpět dolů. Pokračujte doleva a zažeňte potvoru sedící na houpačce. Vyšplhejte nahoru. Skočte doprava a odemkněte dveře (pomocí kláves F1 - F4 si prohoďte ukazatel na klíč, pak stiskněte fire). Běžte doprava, vyhněte se padajícímu kamenu, pokračujte až na podezřelý můstek - a sakra, dvě páčky. O které ten žvanil u vchodu mluvil? Udeřte do té správné, nastupte do výtahu a nechte se vyvézt nahoru.

Dejte se doprava až k otvoru, kde chrápe jeden ďáblík. Opatrně, tam to "smrdí"! Tak tam raději zatím nelezte a pokračujte doprava. Projděte místnosti a vylezte po lustru do tajné komory (mapa). Roztřískejte bednu, seberte rozkutálené penízky ($6) a seskočte dolů. Pozor, s penězi opatrně,

budete je VŠECHNY potřebovat. Pokračujte až doprava, seberte ze stolu klíč a vraťte se ke komůrce se spícím strážcem. Po lustru opatrně popolezte až nad jeho hlavu, ale ne moc hrr. To není děd Vševěd, kterému vytrhnete tři vlasy a on jen spokojeně zavrní. Toho ďábla se nesmíte ani dotknout!. Seskočte tedy opatrně doleva a otevřte klec s obludou. A teď rychle doprava, na bobek, přehodit dolní páčku a honem nahoru. (Šťouralové si můžou přepnout i tu horní, co se asi stane?)

Doleva, výtahem dolů a až k houpačce. Doleva, přejděte malý mostík (kde ten se tu vzal?). Přeskočte nebezpečnou vodu. Stojíte před třemi páčkami. Ne, to není hra na nebe, peklo, ráj. To je mechanismus na drcení velkých kamenů. Jedna páčka pohybuje drapákem zleva doprava, druhá dolů a třetí rozevírá a svírá čelisti. Najeďte drapákem na velký balvan, zvedněte ho a pusťte na ostrý hrot napravo.

Prásk! Z velkého valounu je jeden malý(!?). Ten dostrkejte až k houpačce. Vylezte po laně a skočte na zdvižený konec houpačky. Kámen vyletí. Teď honem doleva! Postavte se do prázdné klece a čekejte. Tíha pravé klece vynese levou nahoru. Dejte se doleva až ke zlému Ishranovi. S ním se moc nedružte a zlikvidujte ho. Na větvi tu visí nějaký šašula v síti. Do sítě střílejte tak dlouho, dokud se neroztrhne a chlapík nevypadne ven. Také on poděkuje a pošle vás za Barloomem pro odměnu. Prozradí vám cestu a ještě vstupní heslo. To si zapamatujte. Nezapomeňte se rozloučit (A: ČEST PRÁCI) a dejte se doprava až k průrvě.

Dolů po laně a seskočit doprava. Jděte dál doprava, sestupte otvorem s větvemi, pak opět doprava. Ve vzduchu se zde vznáší obraz strážce Barloomova sídla. Ptá se na heslo. Napište slovo, které vám prozradil osvobozený zajatec a stráž vás nechá projít. Ještě, že nechtěla občanku. Jděte doprava až k bedně a seberte peníze ($12). Vraťte se o kousek zpět, vylezte po laně do patra a dejte se doprava. Sedí tam hodný drak Barloom. Poděkuje za záchranu dvou můžů a věnuje vám starou listinu. Ne, není to registr svazku tajné dračí bezpečnosti, ale prachobyčejná kouzelná formulka. Bude-li kouzlo přečteno někým, kdo bude mít kouzelný prsten, pak... Co se stane a kde je prsten, to ani Barloom neví. Rozlučte se (A: ČEST) a vylezte z Barloomovy jeskyně.

Teď se dejte přes jezírka s kyselinou stále doleva. Po cestě na vás budou dorážet dva nepříjemní obři, které musíte zničit. Seberte bednu s penězi ($18) a pokračujte až k hostinci. Vstupte, jděte až na konec doleva, vezměte láhev piva a vraťte se k východu. Kdo chce, může poklábosit s hostinským. Nic ale nekupujte, jeho zboží je drahé. Podle mapy vyjděte ven z jeskyně a vraťte se do Karamoonu, kde jste svou strastiplnou cestu začínali.

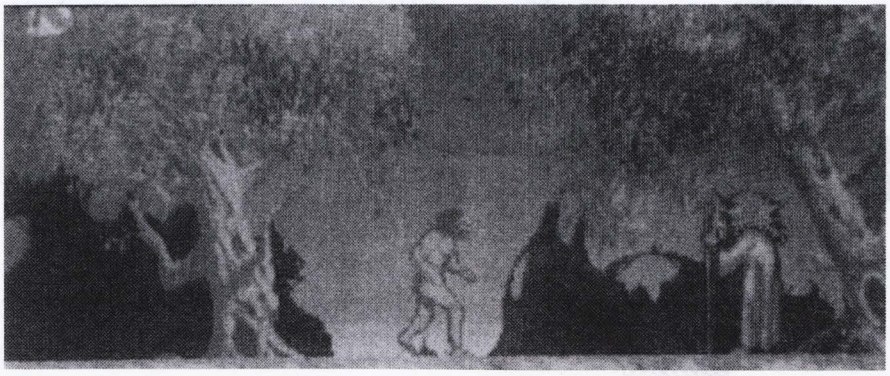
Žádný strachy - 2x prachy!

Na začátku lesa stojí muž, který vám dal nesmrtelnost. Raději ho zabijte, než si ji zase vezme zpět. Prorážte lesem, přejděte po lávce ze spadlého kmene a sejděte dolů. Pozor! Na jednom místě je země tenká a kamsi dolů vede černý otvor. To místo si zapamatujte a označte (doufám, že víte, jak si psi značí zahrabané kosti).

Teď doprava, nahoru a na plošinku vlevo. Vyskákejte až na dřevěný můstek. Tam běhá jedna nestvůra. Protože neodpovídá na pozdrav, zabijte ji a vezměte si sekerku, která po ní zbyde. Na konci plošiny leží bedna ($24). Dejte se doprava až narazíte na krátké lanko. Vylezte nahoru. Tady asi někdo neměl kapesník. Od podlahy až ke stropu se táhne zelený hlen. Odstraňte ho, na konci vpravo je další truhla ($30). Jděte zpět doleva a padejte dolů. Kde jste se to ocitli? Jámu poznáte podle pachu, však jste si to místo označili! Prorážte skákáním tajný vchod. Až se vám podaří propadnout, sestupte doleva po schodech.

Krystalové jeskyně

Objevíte se v nádherných prostorách podzemní říše. Skákejte po plošinkách doleva až k truhlici ($36). Pokračujte doleva až k místu, kde se



podlaha mírně zvedá. Teď se zastavte, jste před vchodem do Krystalového království. Protože království s Karamoonem nemá bezvízový styk, je vše přísně střeženo. Kdo má vystaven pas se vstupním vízem, ať si ho nachystá (klávesy Ctrl, Amiga A a A najednou).

Ostatní ať si pomocí F1-F4 raději připraví sekerku, bude se bojovat. Pozor, nesmíte však zaútočit předčasně. Sekery můžete používat jen 10 sekund. Rozeběhnete se doleva a až vás uvidí strážce, běžte mu v patách, ale neútočte. Nakonec doběhnete až na dřevěný most a zarazíte se o kamenný blok. Vlevo za kvádrem stojí nějaký chlapík. Hrome! Vždyť zatahuje výsuvný most. Teď sekeru! Vyskakujte na místě a snažte se sejmout obsluhu kladkostroje dříve, než zatáhne most docela. Ve vítězné euforii ještě pobijte dva chlapy ve strážní místnosti nad vámi. Až bude vzduch čistý, roztřískejte vrata a dejte se doleva.

Vylezte nahoru po lustru a přehoďte páčku na stěně (mapa). Teď máte deset vteřin na následující akci: Rychle seskočte, běžte doleva, proběhněte až na konec dřevěného stavení, sedněte si na bobek a střelbou přehoďte páčku na druhou stranu. Něco se někde spustí, moc o tom nedumejte a rychle se vraťte doprava. (Během těch deseti sekund jste spustili jeden lustr a tak jste provedli lustraci celé jeskyně).

Teď po řetězu dolů. Jste v jídelně, všude plno nepříjemných mužíků. Probijte se doprava a vezměte si klíč č.3. Běžte doleva... BUM! Už je asi dohráno. Jste chycen do železné klece. Po marné snaze přehryzat mříže tesáky vám někdo stříknul slzný plyn přímo do obličeje a dostal jste obuškem.

Tma...tma...nic...nic...a hele, vězení. Spoluvězeň si klidně dřepí v koutě. Po krátkém rozhovoru (A: GUARD, A: PRISON A: STB) se dozvíte, že nemáte šanci uniknout a že všichni strážci jsou ožralové. Počkat, k čemu máte s sebou pivo! Jděte doprava ke dveřím a nabídněte strážci láhev (F1-F4 a pak 'O') Až hlídač upadne do deliria, proražte dveře.

Kdybyste teď nebyli nesmrtelní (jako že jste, protože sem se normálně bez imunity dostal jen Š.Š. - Šílený Šéfredaktor), měli byste postupovat takto: Nejprve rychleji než spoluvězeň vyskočit na lustr a odstranit strážce nahoře. Pak se vrátit dolů a zabít opilého hlídače. Tomu sebrat klíč č.4. Uvolnit vězně v druhé kobce. Pak štípnout nahoře kouzelný prsten o kterém mluvil Barloom. Potom otevřít dveře, se kterými lomcují osvobození vězni. Teď prchnout! Nežeňte se ale rychle dopředu, nechte ostatní běžet napřed. Ti první si, bohužel, útěk odskáčí, ale vy se zachráníte. Kdo však má poslaneckou imunitu, ten jen může sebrat prsten, otevřít únikové dveře a na všechno kolem se vykašlat.

Za moře a zpět

Venku se dejte doprava, skočte na lano a slezte až na vratký kamínek. Skočte na další kámen a zabijte příšeru. Doskákejte až na konec k lanu (pozor na jeden kámen, je na první pohled falešný). Ti co nemají s životní energií potíže, mohou klidně spadnout do vody a při první (a poslední) příležitosti se chytit lana. Ostatní se chtěnechtě musí dostat přes nebezpečné netopýry až k lanu.

Teď doprava přes chatrný most. Potkáte obrovského rytíře. Ani s ním se moc nekočkujte a ustupujte tak až ho nalákáte na most. Ten vskutku nic nevydržel! Přeskočte díru a pokračujte doprava až k poustevníkovi. Dejte mu listinu a prsten (pro sklerotiky písmeno 'O'). Chvíli bude mumlat něco o tom, že děkuje. Toho si nevšímejte a berte zbraň, kterou vám nabízí.

Vraťte se k místu, kde se rytíř propadl. Skočte do otvoru. Uchvátí vás ohromný vír. Objevíte se v neznámé zemi. Rostou zde teplomilné houby a létají tady kousaví slavíci. Dejte se doprava, spadněte o kousek níže. Teď co nejvíce doprava, sebrat dutý roh. Pak se dejte dolů po laně, doprava až k obrovskému šnekovi. Od něho se dozvíte, že jste daleko, předaleko od Karamoonu za velkým mořem. Šnek je ale dobrák, za 36 US zlatých vás převeze zpět domů. Je to náhoda, ale tolik jich u sebe zrovna máte. Můžete se tedy nalodit (A: SEA, YES, YES). Šnek vás vysadí zase poblíž poustevníkova obydlí. Kdyby se vám zdálo, že je ve hře něco jinak než v návodu, pak si jděte stěžovat k Barloomovi, máte poslední možnost!

A teď ještě Zelek

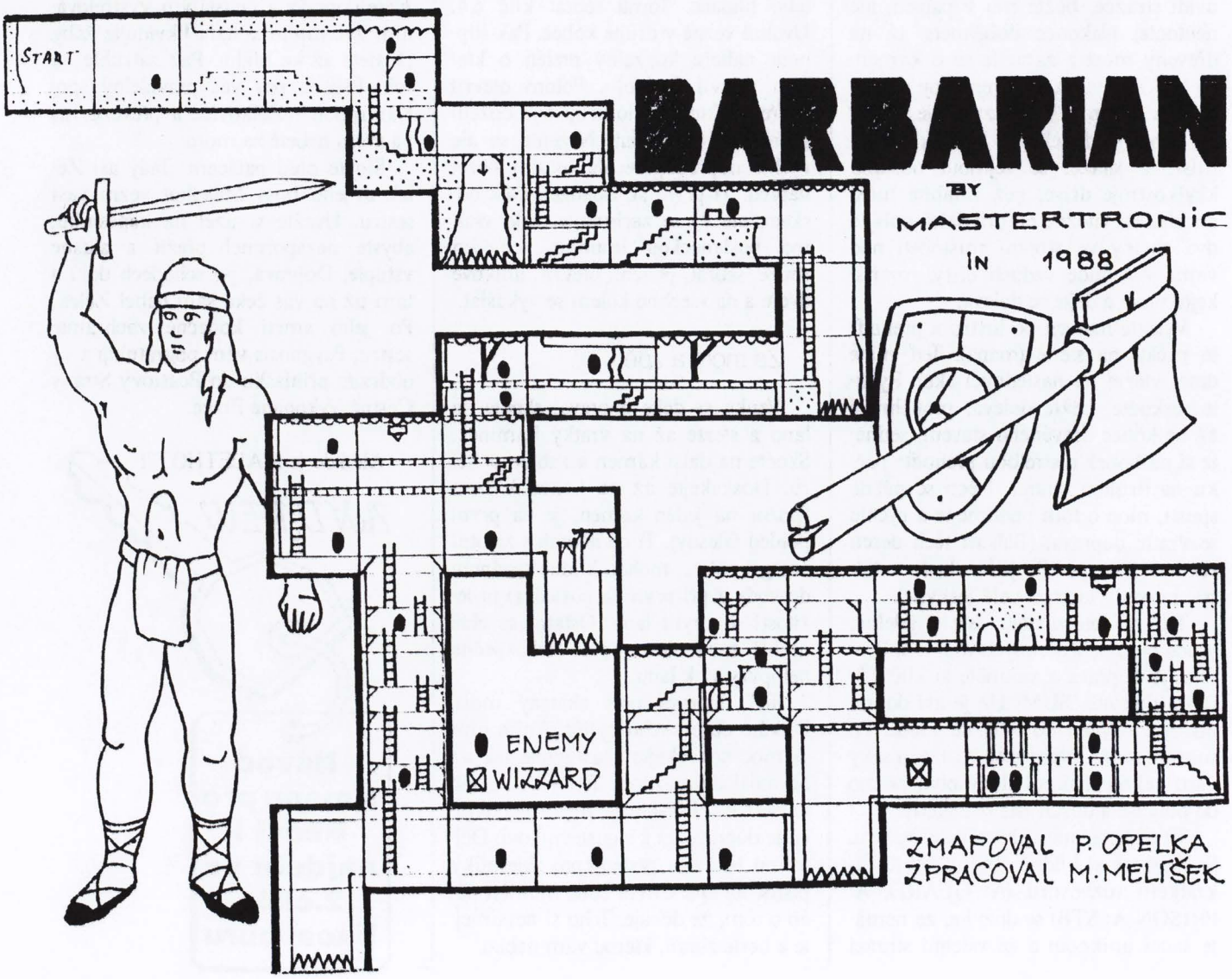
Dejte se doprava. Po cestě narazíte na dva bojovníky, zničte je a pokračujte v cestě. Spadnete dolů do hnusných bažin. Nevadí, kalhoty vypere matka. Jděte doprava a neustálým vystřelováním zvláštního kouzla likvidujte žáby. Dojdete až ke břehu. Pak zatrubte na roh. Přijede pro vás pravidelný spoj Karamoon - Zelkovice a převeze vás na svém hřbetě za moře.

Stojíte před palácem. Tady asi Zelek a jeho boss Malethot vězní vaši sestru. Uvažte si uzel na kapesníku, abyste nezapomněl přežít a slušně vstupte. Doprava, po schodech dolů a tam už na vás čeká sám ďábel Zelek. Po jeho smrti konečně zachráníte sestru, Psygnosis vám pogratulují a vy obdržíte přihlášku do Beastovy Strany Čestně Vykonané Práce.

Ale kde je MALETHOT?!

JAK DÁL?

Jak dál? To je nejčastější otázka, kterou si klade každý, kdo propadl kouzlu počítačových her. Jak přes tuto překážku, jak opět o kousíček postoupit? Přitom ubývá energie, na obrazovce mizí stamina a je příliš málo času, vždyť den má pro všechny jenom dvacetčtyři hodin. Také Excalibur se každým číslem dostává do další úrovně, nebo jak jsme si už (možná chybně) zvykli říkat do dalšího levelu. Právě tak zápasíme s časem, energií a na plnou truhlici zlaťáků pořád ne a ne natrefit. Do bludiště počítačových her jsme se vydali v malé partě. Spoléháme přitom na Vaši pomoc. Věříme, že se i s ostatními fanoušky rozdělíte o své návody, tipy, triky a mapy. V Excaliburu je pro ně to nejlepší místečko. V tomto čísle už nacházíte nová jména. Co brání tomu, abyste také Vy předložili ke společné hostině právě Vaši lahůdku? Hrozně potřebujeme do party odborníka - fandu na osmibity, který by nepsal jenom návody, ale dokáže i pěkně a vtipně komentovat novinky. Ozve se nám některý a zkusí to v Excaliburu? A co Vy ostatní, pomůžete nám proniknout do další úrovně? Opravdu se těšíme. - redakce -



Future Wars

Hra, která proslavila firmu Delphine. Předcházela neméně úspěšnou Operation Stealth (Excalibur 2/3). Návod nám poslal Ivan Picek z Hradce Králové. Díky.

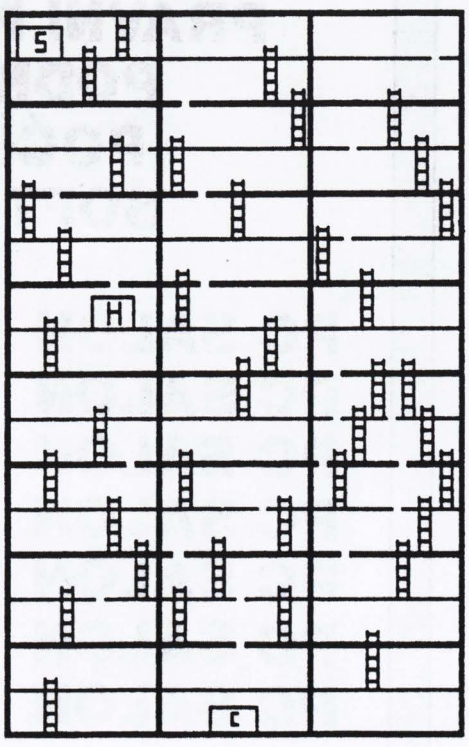
Část I: Právě zaklaplo okno za Tvým šéfem, který Ti vynadal tak mocně, že jsi v rozčilení převrhl kbelík s vodou. Nezbývá nic jiného, než vzít kbelík a vydat se pro novou vodu. Stiskni červené tlačítko. Otevři okno a vstup dovnitř. V předsálí šéfovy pracovny věnuj svou pozornost koši na odpadky. I děravá plastiková taška se někdy může hodit. Ze skříňky v koupelně vezmi nádobku s insekticidy. Otevři dveře na záchod a vezmi malou vlaječku. Naplň kbelík vodou.

Do práce se ale nevracej. Umývání oken není zdaleka tak zajímavé jako legrace, která Tě čeká, když nastražíš naplněný kbelík nad protilehlé dveře (pěkný kanadský žertík). Před pravými dveřmi je pod kobercem klíč. Samozřejmě ho seber a směle vstup do šéfovy pracovny (dveře napravo). Klíčem otevři jednu ze spodních skříněk. Prozkoumej psací stroj a dobře si zapamatuj číslo vložené kazety. Ze zásuvky psacího stolu vezmi svazek čistých papírů. Důkladně prozkoumej mapu na zdi. Někde mezi Moskvou a Varšavou objevíš malou dírku. Zasuň do ní vlaječku nalezenou na záchodě. Před vstupem do tajné chodby doporučuji pozici nahrát.

V další místnosti rychle prozkoumej číselník vpravo do dveří a vyťukej na něm číslo, které sis měl zapamatovat. Po několika pokusech získáš dostatečnou praxi, takže to stihneš dříve, než tě rozmačká snižující se strop. Potom můžeš jít dále. V laboratoři věnuj pozornost kopírovacímu stroji. Nejprve stiskni zelené tlačítko. Do štěrbiny vlož prázdné papíry. Naposledy stiskni červené tlačítko. Rychle seber vytisknuté dokumenty a dříve, než přijde strážný, vstup do světelného kruhu vpravo vzadu.

Část II: Než se pohneš, situaci si opět nahraj. Přijít o život v počítačových hrách je to nejlehčí a v této ponuré bažině k tomu stačí jediný neopatrný krok. Vydej se směrem k moskytům. Máš-li s sebou nádobku s insekticidy, máš pro tuto chvíli vyhráno (jinak Ti nezbývá nic jiného, než si zahrát znovu od začátku). V levé části leží na zemi přívěsek. Samozřejmě si jej vezmi. Krajina u jezera vypadá o poznání přívětivěji. Až se pokocháš krásnou přírodní scenerií, prozkoumej kořeny stromů vlevo. Přivázat lano k větvi a vylézt nahoru napadne i začátečníka. Až přijde domorodec a skočí do jezera, seber mu šaty. Jako mravný hrdina popojdeš cudně za keř a převlékneš se.

Teď se můžeš vydat do vesnice, mnichové tě nechají napokoji. Vlevo za palácem je mýtina. Zatřes stromem! Se spadlou mincí zajdi do hostince, jistě už máš hlad jako vlk. Až se nasytíš, jdi do paláce, vládce Tě již očekává. V paláci nebudeš mít potíže, zato po odchodu z problémů nevyjdeš. Nejdříve musíš zničit vlka. Ač se to na první pohled nezdá, je na baterky a platí na něj voda z jezera. V tašce jsou ovšem díry, proto musíš jít nejkratší možnou cestou. Nezastavíš-li se zbytečně, vystačí Ti voda právě k vlkovi, který zkratován zmizí s efektním sykotem v oblacích páry.



Bludiště v sídle Crughonů

Je-li Ti život milý, pak ale do dveří nevstupuj nepřevlečen do mnišského hávu. Víš, že se nachází v lese na stromě, ale jak ho sundat? Nejlépe to půjde pikou "vypůjčenou" od spícího strážného. V klášteře (před vstupem si situaci opět nahraj) jdi nejdříve do místnosti vpravo. Je to pracovna opata. Na své mnichy je dost nerudný, ale jeden hrubián nevyvede ostřileného bojovníka počítačových her z míry. Splň jeho pijácké přání. Pohár najdeš v místnosti nalevo, víno pak v protilehlém sklepě. Není to sice Pražský výběr, ale snad bude stačit. Až se převor opije, prohledej ho. Infračerveným ovládáním je možno otevřít některé kusy nábytku. Další cesta vede zpět do sklepa. Sudů je devět a jeden z nich je velmi zvláštní...

V laboratoři se nenech strhnout radostí ze splněného úkolu a z osvobození krásné Lany. Tvým dobrodružstvím není ještě konec (jsi asi v polovině hry), proto nejdříve vezmi plynové pouzdro, které je na skleněné skříňce. Teprve teď můžeš zasunout magnetický štítek do ovládacího pultu a přijímat projevy díků Lany a jejího otce.

Část III: Teleportace se nezdařila! Až se vzpamatuješ ze šoku, který v Tobě vyvolalo toto hrozné zjištění, začni pečlivě zkoumat okolí. V levé části je pod sutinami skryt plamenomet, v pravé části pojistky a vstup do kanalizace. Předměty můžeš objevit jen tehdy, když budeš stát hned u místa, které zkoumáš. V kanálu nezapomeň naplnit plamenomet z kohoutku na zdi. Zbraň přijde ke slovu hned vzápětí, na mnohochobotnici totiž nic jiného neplatí.

Vstup do stanice podzemní dráhy Ti opět umožní univerzální pika. Očisti ji objektiv kamery. Vlaky podzemní dráhy jezdí skoro ve stejných intervalech jako v Praze, není proto třeba se bezhlavě hnát do prvního. Místo toho prozkoumej automat na prodej novin. Ve spodní misce najdeš minci.

Automat za ni po krátkém zdráhání vydá noviny.

Teď teprve můžeš odjet na letiště. Bez letenky, na kterou nemáš peníze, se do letadla nedostaneš. Snad kdybys rozptýlil pozornost bdělého inspektora. Sejdi dolů a vyměň pojistky v rozvaděči. Televize začne hrát a nejnovější zprávy o útoku Crughonů zaujmou inspektora natolik, že za jeho zády hravě proklouzneš. Bylo by ale lepší, kdyby se Ti to nezdařilo! Crughonské vězení je malé a nepohodlné. I odtud však vede cesta. Sejmi kryt ventilace a vhoď dovnitř plynové pouzdro. Otvor potom ucpi novinami.

Část IV: Hned na začátku další části na Tebe jako obvykle čekají jenom obtíže. Crughoni! Spousty Crughonů. A času je málo! Nezbývá nic jiného, než tasit a pustit se do boje s odkrytým hledím ve stylu osvědčených Raiders (opět nahrát!). Přednostně likviduj Crughony v rámečku s nápisem "danger", Ti jsou nejnebezpečnější. Po nějaké době přiletí velitel Crughonů v létajícím talíři. Když ho "sejmeš", Crughoni přestanou přibývat a boj záhy skončí. Raněnou Lanu prohledej stejně jako velitele Crughonů, všechny věci se Ti budou hodit.

Kombinézu, kterou najdeš v kabině, přehoď přes videokameru. Potom si zalez do boxu a odleť s lodí. Dříve, než do lodi vstoupí crughonská hlídka, spolkni tabletku neviditelnosti. Vyběhni z lodi a ukryj se za bednou vlevo vpředu. Přitom dávej pozor, abys do zadného Crughona nevrazil. Pohybuj se ale rychle, tabletka účinkuje jen 28 vteřin reálného času. Ukryj se v bedně, s ní se dostaneš do skladiště.

A jsi ve finále! Posledním úkolem je najít řídící centrum v nejnižším podlaží pevnosti. Pevnost není velká, ale dostala už od pozemšťanů pořádně zabrat. Když se budeš držet naší mapky, trefíš do centrály (C) a hangáru (H) za chvilku. Chvátej, času máš tak málo! (Perlička: Počítačem odpočítávaných 6 minut trvá na Amize ve skutečnosti 4:58 min). Zvládneš-li úspěšně i tento úkol, jsi vítězem. Nehynoucí sláva, radostný pocit ze záchrany pozemské civilizace a v neposlední řadě i láska krásné Lany budou Tvou odměnou za bezesné noci a útrapy prožité u počítače.

Ivan Picek

PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON

PRODEJNÍ VÝSTAVA
SE KONÁ
10.–12. ČERVNA
V PALÁCI U HYBERNŮ
V PRAZE

MOŽNOST NÁKUPU ZA
SNÍŽENÉ CENY

PRÁVNÍ PORADNA
PODNIKÁNÍ
POČÍTAČE
SOFTWARE

PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON
PC SALON PC SALON

HERO'S QUEST

So You Want To Be A Hero

Hero's Quest (dále jen HQ) je první hrou v nové sérii fantasy her firmy Sierra On-Line. Těm, kteří se ještě se hrou od Sierry nesetkali, doporučuji přečíst si něco z historie této známé firmy (Excalibur č.3/4). HQ byl vytvořen v roce 1989, na Amize je v grafice 320x200 bodů a jako většina her od Sierry z poslední doby pracuje na strojích s 1 MB paměti. K provedení se hodí poznamenat, že Sierra zde oproti starším programům provedla některé úpravy, z nichž nejdůležitější jsou asi makra (nejpoužívanější slova jsou na klávesách ve spojení s CTRL, např. CTRL+A = ASK ABOUT, CTRL+C = CAST, CTRL+L = LOOK AT). Zde by bylo vhodné se zmínit o slůvku CAST, které se používá na kouzlení (např. CAST OPEN = otevřít kouzlem). Kouzlení vás asi bude bavit, protože v Sierrách se s výjimkou King's Quest III. nikdy nevyskytovalo a Sierra si na něm dala záležet. Naproti tomu klasický boj s mečem není příliš propracovaný. Myslím si, že akční scény v Sierrách, ale i v jiných logických hrách, obvykle výrazně zaostávají za ostatními částmi. Pokud jde o složitost hry, věřím, že není příliš těžké dostat se až do konce.

Jako u většiny fantasy příběhů odehrává se celý děj HQ ve fiktivní středověké zemi. Vystupuje tu celá řada pohádkových postav, vybavených různými vlastnostmi i povahami. Kladní hrdinové jsou lidé, elfové, hobiti i někteří čarodějové. Naopak zlí jsou obvykle skřeti, trollové, většina draků, obři a různé další příšery a příšerky (v HQ např. antwerp, mantray, cheetaur, minotaur a kobold).

Zde je seznam postav ve hře a jejich krátká charakteristika:

GOBLIN - skřet, je nejslabší
LITTLE DRAGON - dráček
TROLL - brání vnitřek jeskyně
GIANT - obr (jsou 2, hodný a zlý)
DRAGON - drak
BRIGAND - loupežník
ANTWERP - pozor: nejde zabít
MANTRAY - chodí pouze v noci
CHEETAUR - pouze v noci
MINOTAUR - strážce pevnosti
KOBOLD - zná neznámá kouzla

Svět HQ tvoří hlavně les ohraničený horami, případně jezerem. Uprostřed celé země leží středověké městečko. Zde bydlí šerif, je tu hospoda a obchody, z nichž zajímavý je Magic Shop, kde si můžete koupit kouzla. Je tu také místnost pro hrdiny, kde se hrdina dozví své úkoly. Na severovýchod od města hrad barona Stefana von Spielburg. Existuje ještě řada dalších

míst, které najdete na mapě.

O co vlastně ve hře jde? V zemi řádí Baba jaga, celý kraj terorizují loupežníci a před pěti lety záhadně zmizel baronův syn baronet Barnard von Spielburg. Hlavním úkolem je ale najít dceru barona Elsu, která se ztratila, když byla malá. Je také vypsána odměna za dopadení vůdce loupežníků. Je na vás, tedy na hrdinovi, abyste osvobodil kraj od teroru. Zajímavý je už samotný začátek hry. Můžete si vybrat vlastní postavu, a to buď bojovníka, kouzelníka nebo zloděje. Dále se objeví na obrazovce tzv. character sheet, kde jsou všechny parametry (skills) zvolené postavy a její síla. Důležité je, že máte k disposici ještě 50 bodů, které lze vhodně rozmístit do různých dovedností. Síla je hodnocena počtem bodů. Ale pozor, když u určité dovednosti nemáte žádný bod, nelze ji vůbec používat. Takže když si vyberete např. kouzelníka, nikdy nebudete otvírat zámky (to dokáže jenom zloděj), nemůžete totiž k PICK LOCKS přiřadit žádný bod.

Hrdina, pokud je vybaven magickými schopnostmi, může ovládat tato kouzla [CAST]:

OPEN - otvírání kouzlem
FETCH - bere předměty na dálku
FLAME DART - ohnivé koule, výborné v boji
DETECT MAGIC - zobrazí magické předměty
TRIGGER - pro hru u kouzelníka
ZAP - zlepšuje vlastnosti mece
CALM - vytvoří na chvíli mír
DAZZLE - zmrazí někoho na určitou dobu

Kouzelné dovednosti se získávají po přečtení svitku s kouzlem. Množství kouzel tedy roste s počtem svitků.

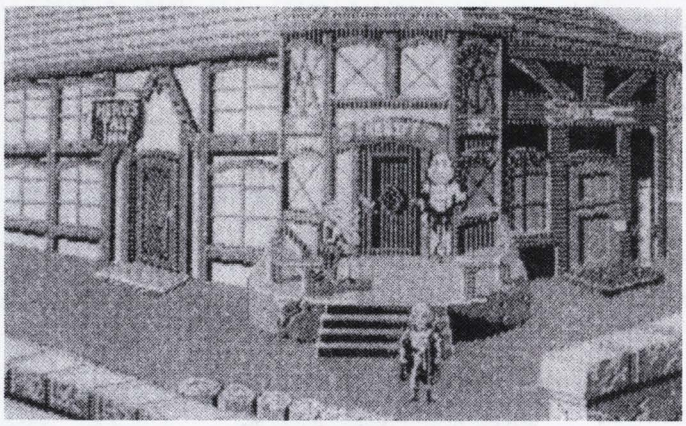
How to play:

Není možné popsat hru krok za krokem, budu se snažit o obecnější

popis. Zvolen je kouzelník. Začínate ve městě. Jděte do Guild Hall, přečtěte si tabuli [READ QUESTS] a promluvte si s Guild Masterem [TALK MAN]. Můžete se ho vyptávat [ASK ABOUT např. BARON, BARONET, ELSA, YORICK, BRIGANDS, TROLL, ANTWERP, DRAGON atd.]. Dozvíte se tu mnoho užitečných informací. Potom jděte do Magic Shopu a kupte [BUY] kouzla, na která máte peníze. Prodávají se tu kouzla Open, Flame a Fetch. Fetch si kupte později, protože je hře skoro nebudete potřebovat. U kentauří slečny si kupte 50 jablek (není to nutné, pokud máte málo peněz a nechcete chodit k Babě jaze). Jinak doporučuji každému pořádně si prochodit celé město a tak je poznat. Když vyjdete ven z města, ocitnete se na cestě směřující doprava. Na této cestě jste v bezpečí, protože se vás tady nikdo neodváží napadnout. Cesta končí na východě ledovcem. V bezpečí jste kromě toho na severu země v Erana's Peace, na jihozápadě u lesní víly a u jezera. V lese vás ale všude může někdo přepadnout. Ve dne je to obvykle skřet, malý fialový drak nebo brigand, v noci chodí silnější protivníci, např. velký drak, mantray nebo cheetaur. Když se k vám nepřítel přiblíží, začněte boj. Mečem se seká pomocí kurzorových kláves, v průběhu bitvy můžete i kouzlit [CAST]. Vynikající je používat Flame Dart nebo Dazzle. Uvidíte, že až si zvýšíte sílu těchto kouzel, nebudete vůbec potřebovat meč. Z boje můžete utéct [ESCAPE]. Dostáváme se k dalšímu problému - jak zvýšit sílu kouzla? Celkem triviálně, musíte kouzlo prostě používat a kouzlit tak dlouho, dokud nedosáhnete potřebné síly. Pro úspěšné dokončení hry budete potřebovat hlavně kouzlo Open silné asi 70 bodů a Flame Dart (50-70 bodů). Podobně se zvyšuje síla samotného hrdiny a jednotlivých schopností. Např. lézt se naučíte tak, že budete vytrvale lézt na skálu, dokud ji nezdoláte. Házet se naučíte u terče pod jižní hradbou města tak, že hodíte mečem na terč [THROW DAGGER], meč vytáhnete [GET DAGGER] a znovu hodíte. Tím váš hrdina zesílí. Ale dost teorie, vraťme se k řešení hry. Za bránou města je nejprve vhodné zlepšit se v lezení. Začněte lézt nahoru k hermitovi [CLIMB] a lezte tak dlouho, až budete nahoře. Průběžně odpočívejte [REST]. Nahoře zaklepejte na dveře [KNOCK]. Než hermit otevře, uskočte stranou (nejlépe doprava za dveře), jinak vás shodí ze skály. U hermita si sedněte [SIT] a zeptejte se na kouzlo Trigger [ASK ABOUT TRIGGER]. Dále se zeptejte na svitek [ASK ABOUT SCROLL]. Hermit odvětí, jestli ho chcete - odpovězte ano [YES] a vezměte si ho [GET SCROLL]. Slezte dolů [CLIMB DOWN]. Když už umíte lézt, můžete u Healer's House vylézt na strom [CLIMB TREE], vzít z hnízda prsten [GET RING], zaklepat u kořenářky [KNOCK] a prsten ji dát [GIVE RING]. Bohatě se vám odmění. Prsten lze vzít i pomocí kouzla Fetch, pokud je už máte. Na sebrání prstenu potřebujete mít u lezení (climbing) asi 40 bodů. Potom jděte na východ k hladovému obrovi a dejte mu 50 jablek [GIVE APPLES] - dostanete drahokam Glowing Gem. Průběžně si cvičte kouzla Open (např. u hermitových dveří) a Flame Dart v boji. U zvláštních rostlin seberte semínko. (Buď vyšplhejte [CLIMB] a zachyťte je [CATCH SEED] nebo použijte kouzlo Fetch). Můžete jít do Erana's Peace a natrhat květiny [GET FLOWERS]. Pokud máte kouzlo Open, můžete tu odsunout kámen a pod ním najdete kouzlo Calm [GET SCROLL]. Je zde také možné přespat [SLEEP]. V západní části lesa jsou zvířátka (MEEPS), která vám mohou dát zelenou kožešinu a kouzlo Detect Magic - podívejte se na ně [LOOK MEEPS], zeptejte se na svitek [ASK ABOUT SCROLL] a na zelenou kožešinu [ASK ABOUT GREEN FUR], vezměte svitek [GET SCROLL] a kožešinu [GET FUR]. Poblíž si natrhejte houby [GET MUSHROOMS]. Pokud uvidíte v lese bílého jelena (STAG), jděte za ním. Dovede vás k Dryadě, lesní víle, která vás po kladné odpovědi na její otázku [YES] požádá o semínko. Pokud ho už máte, dejte ji ho [YES]. Víla vás potom řekne, že ke splnění úkolu potřebujete Dispel Potion a poradí vám všechny ingredience, které musíte donést kořenářce.

- FLOWERS - květiny z Erana's Peace
- GREEN FUR - zelená kožešina
- FAIRY DUST - prach od víl
- MAGIC ACORN - žalud
- FLYING WATER - "létající" voda

Lesní víla vám hned dá jednu z ingrediencí, kouzelný žalud [GET ACORN]. Vidíte, aniž jste o tom věděl, nasbíral jste již několik součástí Dispel Potion. Až je nasbíráte všechny, jděte ke kořenářce a všech pět složek ji dejte [GIVE FLOWERS, FUR atd.].



U kořenářky lze sehnat lektvary: Healing Potion, který uzdravuje, Vigor Potion - zvyšující staminu, Magic Potion, který posiluje magii, a konečně Undead Unguent pomáhající v noci na hřbitově proti umrlcům (zombie). Kořenářka také vede výkupnu trollích vousů (BEARD), drápů cheetaura (CLAWS) a hub (MUSHROOMS). Potions, která si koupíte, se pijí [DRINK nebo též USE HEALING POTION]. V noci na houbovém palouku tančí světélka, která vám dají Fairy Dust, ale musíte mít na to prázdnou láhev. Kupte si ji ve městě v Dry Goods [BUY FLASK]. Po vypití jakéhokoliv lektvaru vám zbyde prázdná láhev, kterou pochopitelně můžete použít také. Jak již víte, v noci chodí mantray a cheetaur, ale nejsou to právě nejslabší protivníci. Pokud vás kdykoli někdo přepadne v lese, je výhodnější použít kouzla než meč, ale s mečem se musí začít. Každý úspěšný boj znamená zvýšení skillu. Když někoho zabijete, prohledejte jeho tělo [SEARCH BODY], u trolla berte vousy [GET BEARD], u cheetaura drápy [GET CLAWS]. Při přespávání v noci [SLEEP], je zpočátku výhodné spát na hradě, zamést stáj a ráno si zašermovat s Weapon Masterem - zvýší se vám body a je to zadarmo. Později, když už budete mistr boje a magie, je výhodnější spát u víly nebo v Erana's Peace. Spaní u hermita je nepříjemné, protože vás to stojí jednu dávku jídla a hermit většinu noci "prokecá". U vodopádu ale naberte "létající" vodu [GET WATER]. Zde opět potřebujete prázdnou láhev. Pozor, nepokoušejte se

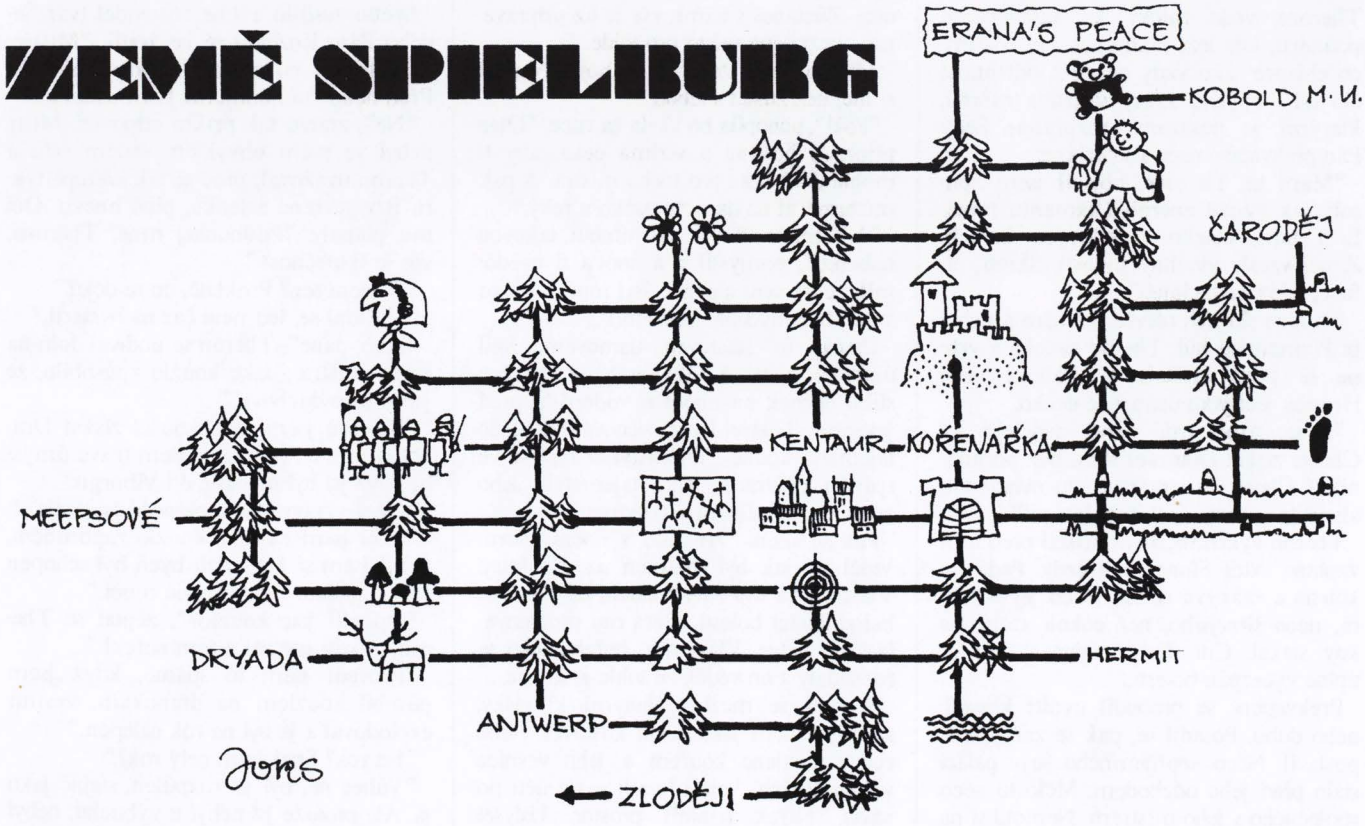
u vodopádu ani u jezera spát! Až vám dojde jídlo, kupte si ve městě v Dry Goods nové [BUY RATIONS].

Na severozápadě žije Baba jaga. Vůbec tam nemusíte chodit, ale pokud přijdete k bráně, dejte lebce Glowing Gem [GIVE GEM] a napište pořekadlo, které vám řekne zloděj opírající o východní hradbu města [HUT OF BROWN, NOW SIT DOWN]. Když vejdete k babě, nezapomeňte být loajální, až vás promění v žábu (znamená to na všechno odpovídat YES). Důležité je ale, že vás pošle pro kořen mandragory (MANDRAKE ROOT), který je možné utrhnout jen o půlnoci na hřbitově pod západní městskou hradbou s pomocí Undead Unguent. Celou část s Babou jagou je ale možné vynechat. Prostě tam vůbec nechoďte. Na severovýchodě je jeskyně hlídaná obrem. Až ho zabijete, vejděte dovnitř a zakouzlete Calm [CAST CALM]. Díky tomu můžete projít přes medvěda a dostanete se k bytosti nazývané Kobold Magic User (uživatel magie). Musíte ho zabít pomocí meče [FIGHT], protože zná lepší kouzla než vy. Potom otevřte kouzlem Open truhlici a vyndejte z ní peníze, vezměte klíč zavěšený na koboldově krku [GET KEY] a houby ležící na stole [GET MUSHROOMS]. Jděte zpět k medvědovi a použijte klíč [USE KEY]. Tím zachráníte poněkud arogantního barone-ta. Potom se jděte podívat do hradu. U hradní brány dvakrát zakřičte na stráž [OPEN DOOR]. Tuto část hry můžete ale také vynechat. Speciální případ je čaroděj, který žije na východě země ve svém fialovém domě. Než k němu vejdete, strážce vám položí tři otázky. Poprvé se vás vždy zeptá na vaše jméno, s ostatním si musíte poradit sami. Pokud se optá na oblíbenou barvu, nezapomeňte, že je to fialová [PURPLE]! V domě jděte přímo nahoru. Zde si s čarodějem můžete zahrát jeho oblíbenou hru a pokud vyhrajete, dá vám kouzlo Dazzle. Je to těžká a zároveň asi nejméně povedená sekvence. Pokud Dazzle nechcete, můžete se na čaroděje klidně vykašlat.

Finále začíná přepadením pevnosti zlodějů. Nepokoušejte se tam jít hlavním vchodem, ani zabíjet antwerpa. Ten totiž po zásahu ohnivou střelou vylétne do vzduchu, ale dopadne na vás v nejbližší obrazovce vpravo. U antwerpa pomocí kouzla Open odvalte kámen a vejděte do jeskyně. Zabijte trolla, pořádně si prohlédněte jeskyni (najdete peníze) a jděte doprava dolů do chodby. Dostanete se ke vchodu do pevnosti, kterou hlídá minotaur. Zabijte ho a vejděte dovnitř. Vyhněte se překážkám [JUMP ROPE] a vejděte do dveří. Zavřete je [CLOSE DOOR], pohněte se židlí [MOVE CHAIR], shoďte svícen [MOVE CANDLE] a ve vhodném okamžiku vyskočte na stůl [JUMP TABLE]. Dále jděte nahoru a ocitnete se v prapodivné místnosti. Zde si promluvte s Yorickem o Else [ASK ABOUT ELSA]. Když se kdekoliv propadnete dolů, vyjedete z pravých horních dveří a pak zadejte [STAND]. Tím efektně zabrzdíte. Dokonce je výhodné ihned po Yorickově zmizení schválně propadnout. Po zabrzdění se dostanete přímo ke dveřím vpravo uprostřed. Vejděte a ocitnete se u řetězu. Zatáhněte za něj [PULL CHAIN] a vraťte se. Vejděte do teď již otevřených pravých horních dveří a z celé místnosti vyjděte levými horními dveřmi. Pozor! Když u dveří napíšete [OPEN DOOR], rychle uskočte doleva. Dveře spadnou a pod nimi se objeví nové. Teprve teď je normálně otevřte a vstupte. Hoďte Dispel Potion na vůdce zlodějů [THROW nebo USE DISPEL POTION] a podržte se, ať nespadnete ze židle. Vůdce bandy zlodějů se promění v pohřešovanou baronovu dceru Elsu. Utečte od toho doprava a hra je u konce.

P.S. Pokud někdo z čtenářů při hře se zlodějem zjistí co dělat s nakradenými věcmi, ať nám svůj postup napíše do redakce.

Příjemnou zábavu přeje David Kika!



Dungeon Master

Seznamte se s příběhem Therona z Viborgu, čarodějova učně, kterého Osud postavil před nejtěžší úkol.

Všechno začalo jednoho večera v alchymistické dílně, nejtajemnější místnosti podzemního sídla Šedého Pána. Odloučen od lidí v ní trávil nejvíce času. Tentokrát je ve své laboratoři zamčen již celé tři dny. Theron, chlapec, kterého si přivedl z nedalekého Viborgu, protože byl z celé vesnice nejbystřejší, už má hlavu plnou zlých myšlenek. Konečně se osmělí a zabuší na dveře...

"Mistře, mistře!" Znovu a znovu volá mladý učeň. Na okamžik se mu zazdá, že slyší temné vzdychnutí, spíše zasténání démona, ale pak se ozve hlas jeho učitele, Šedého Pána.

"Slyším, nedáš mi ani čas na odpověď."

Dveře se otevírají a na okamžik se chlapci podaří nahlédnout do zakázané laboratoře, pak mu ale vše zakryje postava v šedém plášti. Starý muž se unaveně usmívá, zná příčinu jeho netrpělivosti. Učeň chce do vesnice. Jistě již touží po shledání se svou dívkou.Kouzelník však Therona vede mlčky ke sklenčnému pouzdru, kde leží Plamenná hůl. Zatímco chlapec jako vždy nemůže odtrhnout oči od třpytivé krásy safírů a rubínů, kterými je posázena, rozpřáhne Šedý Pán překvapivě ruce a vykřikne:

"Mám to, Therone, objevil jsem způsob, jak využít energii Diamantu moci. Leží tam, daleko v ledových horách. Z něj vzešly všechny bytosti. Skřeti, elfové, lidé i kouzelníci!"

Při těch slovech otevře pouzdro a uchopí Plamennou hůl. Theron nečeká a vrhne se proti křišťálu a drahokamům. Hrůzou ječí jako ustrašené děcko.

"Pane, pane, můj pane, nedělejte to! Chcete získat Diamant sám, bez pomocníka? Chcete tu strašnou sílu ovládnout, ale to je nebezpečné! Zahubíte se!"

Theron vykřikne, když křišťál před ním vzplane. Vidí Slunce i hvězdy. Padá na kolena a zakrývá si oči. Něco jej obestírá, něco silnějšího, než cokoli s čím se kdy setkal. Cítí děsivý úder a sviji se úplně vyčerpán bolestí...

Překvapenč se probudil uvnitř kouzelného dubu. Posadil se, pak se zamyšlenč postavil. Něco nepříjemného se v paláci stalo před jeho odchodem. Mělo to něco společného s jeho mistrem. Nemohl si na nic vzpomenout. Vystoupil z temné dutiny stromu do sluneční záplavy plné sněhobílých květů. Veyla, jeho milovaná Veyla , byla v koruně nejbližší jablonč. Smála se a třásla větvemi tak, že květy doslova pršely.

"Therone!", vztáhla k němu své drobné ruce."Čekám na tebe celý den."

Čekání! Žádal mistra, aby počkal. Proč?

"Therone, nepomohl bys mi dolů?"

Theron se probral. Nevěděl, co se s ním děje. Nebylo to poprvé. Usmál se na dívku."Počkej, odložím si plášť. Víš, že jeho dotyk by tě mohl spálit."

"Honem, chci abys mne políbil!"

Pečlivě složil plášť. Se smíchem mu padla do náruče. Byla tak nádherná a voněla stejně jako květy. Theron nedokáže čekat na svolení Šedého Pána. "Chci být stále s tebou, ale mám úkol od mistra."

"Ale říkal jsi mi, že ti dnes dovolil zůstat přes noc."

"To že jsem řekl?"

"Ano, nevzpomínáš si?"

Nepříjemné pocity se Theronovi vrátily. Nepřítomně hladil Veyle vlasy. Jak na to mohl zapomenout?

"Opravdu, Therone, můžeš se zeptat otce. Zůstaneš s námi, vše je už připraveno, i bezpečné místo pro tohle..."

Theron věděl, že se pláště bojí. "Nepřeji si nic, než zůstat s tebou."

"Pojď", uchopila ho Veyla za ruce. "Otec připravil hostinu a vědma čeká, aby ti mohla dát vzkaz pro tvého mistra. A pak můžeme jít na naše místečko u řeky."

"Jak může člověk odmítnout takovou nabídku", pomyslil si a znovu si uvědomil, že už není chlapec. Byl muž z tohoto světa, byl obyčejný smrtelník...

Usínal se šťastným úsměvem. Snil o svatbě, o životě s Veylou. Šedý Pán jim slíbil domek na úbočí u vodopádu před jezerem. Theron by zasvěcoval Veylu do tajemství kouzel. Tajemství. Začal se ve spánku převracet. Jaké tajemství? Jeho odchod... proniknutí k tajemnu.

Pak se sníní změnilo v noční můru. Viděl se, jak byl roztržen na dva kusy. Vlastní křik mu zněl v uších, když podléhal zničující bolesti, která mu propalovala tělo i srdce. Vlasy mu hořely, kosti se rozpadaly a on věděl, že tohle je konec...

Probral se mezi spálenými křovisky, stromy kolem jako černí kostlivci. Nebe rudé, zahalené kouřem a jeho vesnice v rozvalinách. Vojáci honili malé děti po návsi. Nářek naplnil prostor. Uslyšel hrom a zavřel pevně oči. Když je otevřel, vznášel se nad zemí a viděl armády pochodovat napříč zemí. Válka. Neštěstí a bída srážela lidi, kamkoliv se podíval. S hrůzou v očích letěl Theron se svými nočními můrami nad spálenou zemí...

Nahmatal svůj kouzelný plášť, jako by u něj hledal pomoc. Mumlal. "Ne, mistře! Nedělejte to, Pane! Poslechněte mě!" Vztáhl ruce a s hrůzou viděl, že má průhledné dlaně. "Sním", řekl si a připomenul si mistrova varování. Se vzrůstající magickou silou uzří různá vidění?

"Ne!" Theron ten hlas poznal. Zamžikal a vidění bylo pryč. Stál před branou do podzemního sídla svého mistra.

"Žádný sen a žádná noční můra!"

"Ukaž se", přikázal Theron.

"Nemohu."

"Přeji si to", Theron vystrčil ruku zpod pláště, v magickém gestu sevřel pěst a pronesl kouzlo zjevení. Před branou se objevila slabě svítící koule, aby vzápětí zase zmizela. Theron zopakoval formuli a koule zazářila jasněji. Byla to křišťálová sféra z laboratoře s bílou postavou uvnitř.

"Therone", oslovila ho.

Ustoupil o tři kroky. "Mistře?"

Světlo zesílilo a Theron uviděl tvář Šedého Pána.Rozběhl se ke kouli. "Mistře, řekněte mi co se stalo. Vidím přeludy. Před několika hodinami jsem usnul a..."

"Ne", znovu tak příkrá odpověď. Mistr nebyl ve svém obvyklém šedém šatu a Theron uvažoval, proč se tak svěrepě tváří. Rty sevřené a tenké, plné hněvu. Oči mu planuly. "Poslouchej mne, Therone, vše je skutečnost."

"To není sen? Proklatě, co se děje?"

"Uklidni se, teď není čas na hysterii."

"Ano, pane", Theron se podíval dolů na svého mistra. "Jaké kouzlo způsobilo, že jsme jako duchové?"

"Bláhově jsem se pokoušel získat Drahokam moci. Prozradil jsem ti své úmysly, když jsi byl na cestě do Viborgu."

"Už si vzpomínám, nemohl jsem ale..."

"Vrhl jsem na tebe kouzlo zapomnění, nebyl jsem si jist, zdali bych byl schopen přežít získání Drahokamu moci."

"Odhalil jste kouzlo?", zeptal se Theron,"nikdy jste mi o tom neřekl."

"Provedl jsem to špatně, když jsem působil kouzlem na drahokam, vesmír explodoval a já byl na rok oslepen."

"Na rok? Spal jsem celý rok?"

"Vůbec ne, byl jsi rozpůlen, stejně jako já. Ale protože jsi nebyl u výbuchu, nebyl jsi vytržen z hmotného světa. Já žiji na rozhraní mezi tímto světem a peklem.

Nemohu se volně pohybovat a proto musíš do podzemí ty a zastavit ho."

"Koho?" Theron měl opět strach jako malé dítě.

"Chaos. Když došlo k explozi, Chaos se ze mne oddělil. On je mé horší já. Ta divoká nekontrolovatelná část, kterou nedokáži vždy ovládnout. Teď je volná a chce se pomstit celému lidstvu. Chce zničit celou civilizaci, poslat každou živou bytost zpět do doby ledové." Čaroděj ukázal na vězení. "Je tam a usiluje o Drahokam. Ovládá sice Plamennou hůl, ale neví, jak se Diamant uvolní. Klíč k záhadě je v laboratoři. Uspořádal jsem si své myšlenky a nyní jedině já znám správné kouzlo."

"Co je třeba udělat, Šedý Pane?"

"Už nikdy mne tak neoslovuj! Změnil jsem jméno, jsem Librasulus - Znovunastolitel pořádku."

"Ano, Librasule", Theron se poklonil.

"Výborně, počítám s tebou, Therone. Musíš být mýma rukama i nohama, očima i myslí. Dokud nebudu mít Plamennou hůl, nemohu vstoupit do podzemí. Od katastrofy mohu být jen na tomto místě, mimo vězení. Chaos musí přebývat uvnitř. Přines mi Plamennou hůl!"

Theron si olízl rty. "Ale jak se tam mám dostat? Jsem nehmotný!"

"Potřebuji tu hůl! Nechápeš? Jen s ní mám sílu vstoupit pod zem a získat zpět Drahokam moci, abych mohl vyhnat Chaos a udržet na Zemi řád."

"Ale..."

"Nemohu zde déle zůstat, nyní mne poslouchej. Poslal jsem již do podzemí smrtelníky v domnění, že mohou získat Plamennou hůl. Bohužel zahynuli."

"Všichni?"

"Dobrá stovka! Malá obět, když hrozí smrt miliónům. Nebyli dost ukáznění. Nedokázali se sjednotit. Bojovali mezi sebou, zdržováni hromadčním pokladů. Proto zemřeli. Pán Chaos jich dvacetčtyři umístil v kryptě, kterou nazval Síní bojovníků. Je to jeho sbírka trofejí. Uvěznil je tam v kouzelných zrcadlech. Jsou zmrzlí, mrtví, a přece ne zcela. Jsou tam jako varování pro ty, kteří by je chtěli následovat. Ty můžeš vstoupit do síně a probudit je. Mám dost sil k tomu, abych ti mohl pomoci, ale jenom čtyřikrát. Můžeš vybírat. Oni tě neuvidí, ale tvá mysl by je měla provést vězením až k holi."

"Já musím rozhodnout, kdo z nich ožije?" zeptal se Theron.

"Můžeš použít jejich duchovní energie, abys z nich vychoval pomocníky podle svých představ. Mohu ti umožnit abys byl toho schopen. Snad ale budeš potřebovat pomocníky spíše chytré než silné."

"To zní příliš fantasticky, pane."

"Povedeš je tak, jako já nyní vedu tebe. Jsou to oni, kdo se musí pohybovat po tomto světě. Stále do něj patří. Běž, Therone, rychle do vězení a probuď spasitele tohoto světa. Ale vybírej moudře, závisí na tom tvůj osud."

Vtom se stěna rozletěla na tisíce kusů. Theron si zakryl obličej a volal, "Jak je mám vybírat, co mám udělat!?"

Když úlomky dopadly na zem, ozval se čaroděj naposledy. "Jdi do podzemí a podívej se na bojovníky v jejich hrobkách. Nahlédni do jejich duší!"

Theron vedl svou mysl bránou vězení a bloudil chodbami až do Síně bojovníků. Na stěnách hrobky visela zrcadla a v nich zmrzlé tváře. Muži, ženy, trpaslíci, elfové i bytosti, které nikdy dříve neviděl. Skelné oči ho prosily: Pomoz nám, osvoboď nás! Zastavil se před tváří elfí ženy. Vzpomněl si na Veylu. Už napřáhl ruku, aby se jí dotkl, když jej zastavil bolestný výkřik překvapení...

Byl sražen do jámy. Kamení a křičící postavy proletěly kolem a vše dopadlo na jednu hromadu. Dřevěný trám padl na starého muže s bílými vousy. Ten vykřikl a zůstal nehybně ležet. Elfka dopadla na svalnatého mladíka, další muž ležel zasypán drobným kamením.

Theron očekával dopad, ale místo toho se nad celou scénou jen vznášel. Za chvíli si uvědomil, že sleduje dávno minulý děj. Tři čtyři jsou nyní uvězněni v zrcadlech. Bude tedy svědkem jejich smrti. Vousatý muž měl oblečen prorocký plášť, svalnatý barbar byl polonahý. Třetí byl asi zloděj, z jeho kožených váčků se do prachu vysypalo plno šperků. Ale co ta nádherná elfí žena ze zrcadla? Vedle její rozevřené ruky ležela dubová hůlka, znamení hlídačů posvátných hájů.

Po chvíli se stařec pod dřevěným trámem pohnul. "Syro", těžce vzdychl.

Theron polkl naprázdno, když viděl, že oslovená neotvírá oči. Konečně zasténala a otočila hlavu. Uviděla starce a připlazila se k němu. Pokusila se trám odvalit. Její ruce byly slabé a krvácely. "Halku, Alexi, pomozte mi!"

Stařec Nabi se těžce nadechl. "Mapa, upustil jsem ji když jsem padal. Nezlob se, asi je pryč."

"Skvělý, prostě skvělý", mumlal barbar a odtahoval trám. "Nemáš mapu. To nestačilo, že jsi otevřel propadliště?"

"Můžeš se posadit?", zeptala se Syra a začala plakat, když stařec zavrtěl hlavou.

Barbar zavrčel. "Je to čím dál tím lepší, máme tu zraněného vůdce, hysterickou holku a Alex už asi dodejchal."

Strčil loktem do muže v bezvědomí. "Ne, zatím ještě žije, ale kdoví?"

Syra vzdychla. "Má těžké zranění?" Zdálo se, že váhá mezi Nabim a Alexem.

"Jak to mám vědět, nejsem kněz", odpověděl Halk a ukázal k prorokovi.

"Halku, máš v sobě tolik citu jako netvor", procedila skrze zuby.

Halk zabručel a plácal Alexe po tváři, "Vstávej, musíme odsud!"

"Nabi, napij se lektvaru", Syra sáhla do vaku, ale vytáhla jen prázdnou lahvičku. "Připravím něco."

Halk stále pozoroval Alexe. "Kdybys použila svá zaříkadla dřív, vylepšila bys starýmu Nabimu voči!"

"Škoda, že tě potřebujeme", Syra sáhla k opasku a sevřela v dlani dýku.

Barbar se vztyčil. "Poslechni, dítě přírody, já jsem svůj úkol splnil. Už jsem dokázal svou sílu. Jsem jediný v téhle bandě kdo něco dokázal."

Nabi se pokusil o úsměv. "Omlouvám se, Syro, byl jsem příliš bezstarostný. Halk má pravdu, to já jsem otevřel propadliště."

"Klidně lež", řekla Syra, "podívám se na Alexe." Vrávoravě se zvedla.

"Syro, snad jsem v pořádku", ozval se Alex ze země.

"Halk má pravdu", řekl Nabi, "musíme být opatrnější, nikdy nevíme, na co můžeme narazit."

"Našli jsme i některé užitečné věci", řekl Alex.

"Jo, náramky a náhrdelníky. Kdyby ses nestaral o všechny ty věci kolem, nebyl bys teď unavený a mohl bys bojovat." Halk si očistil ruce o bederní pás a hluboce se napil z láhvice. "Bohové, díky za tu pochodeň, bez ní by tu byla tma jako v pytli."

Syra se vrátila k Nabimu. Něžně ho pohladila. "Dostaneme se odtud, Nabi."

"Všechno to žvanění unavuje. Začneme hledat cestu ven". Halk si klekl a hrabal se v suti. "Kde je můj meč?"

V chodbě se náhle něco změnilo. Theron to pocítil. Jakoby mu někdo přiložil kus ledu na zátylek. Strach jej zaplavil jako chladná řeka. Chtěl varovat, chtěl aby utekli, ale neměl sil. Mohl jen mlčky přihlížet.

"Tady je", zdvihl Halk meč nad hlavu. "Kdybych ještě měl brnění a přilbu, tak jsem nepřemožitelný."

Vtom jakoby zdi dostaly třesavku. Ze stropu se vyvalilo kamení. Syra se vrhla k Nabimu, aby ho chránila svým tělem. Na konci chodby se rozletěly obrovské dveře a prostor za nimi oslnivě vzplanul.

"Vidím ho", zasténal Nabi, "je to Temný Pán! Jsme v nebezpečí, musíte pryč!"

Rachot přešel v hrozivé burácení.

"Utečte!", zachroptěl Nabi.

"Nabi má pravdu", řekl Alex. "Ale budeme potřebovat světlo." Doklopýtal přes sutiny ke zdi a pokoušel se uvolnit pochodeň. "Je moc zaražená!"

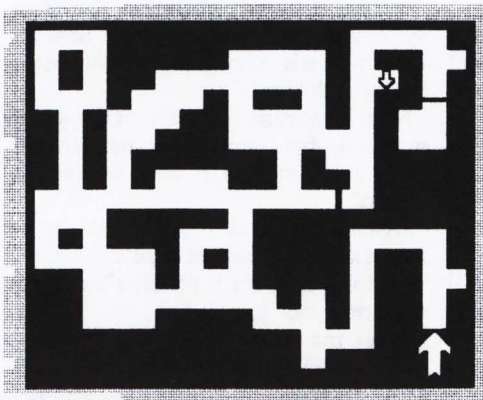
"Nebudu utíkat, budu bojovat!" zahřměl Halk a rozběhl se chodbou přímo proti dveřím.

"Zmizte, utečte!" Nabiho hrudník se vzedmul. "Vidím ho přicházet v jeho černé kápi. Utíkejte!"

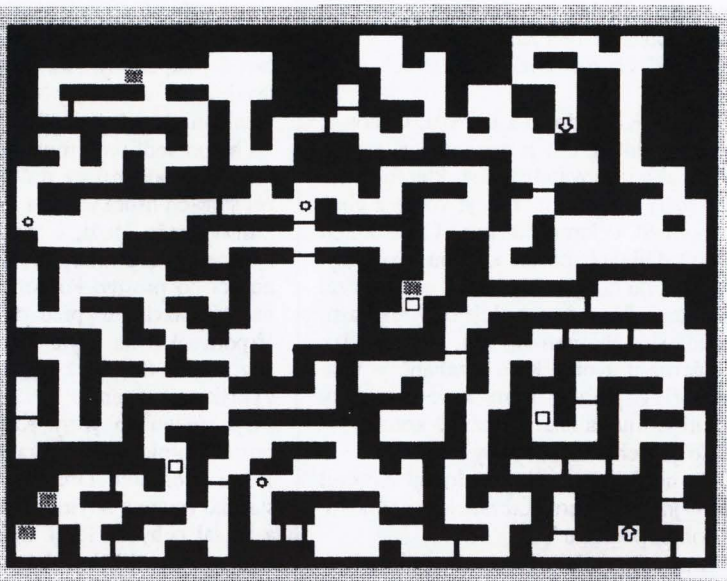
Syra si olízla rty. Theron věděl, že zůstane chránit starce. "Snad ho mohu zastavit, umím přeci čarovat!" Zvedla hůlku a připojila se k ostatním. Držela ji namířenou na dveře: "Matko Mentro, buď mým světlem. Pojď, netvore, zničíme tě!"

"Ne, ne, vy nemůžete!" křičel Theron, třebaže ho nikdo nemohl slyšet. Stejně by bylo příliš pozdě. Světlo postoupilo až ho úplně oslepilo.

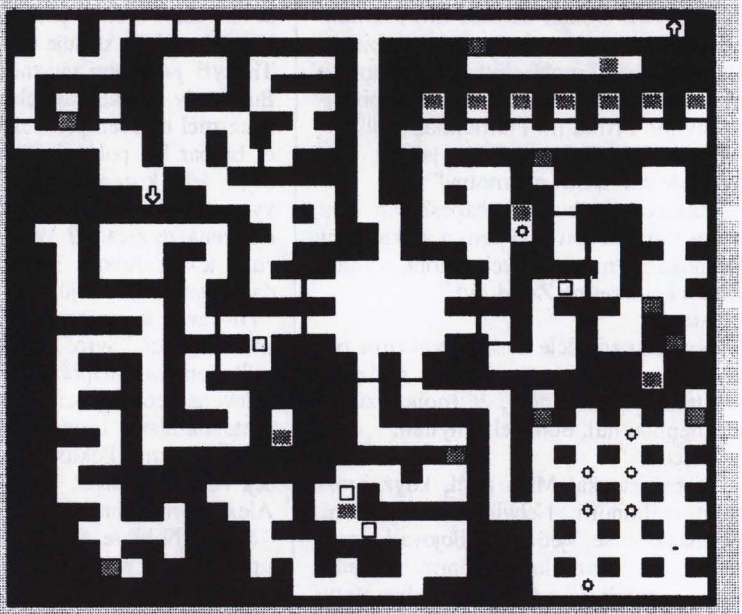
Pak všechno zmizelo a Theronovo průsvitné tělo bylo opět před vchodem do podzemního sídla knížete Chaosu.



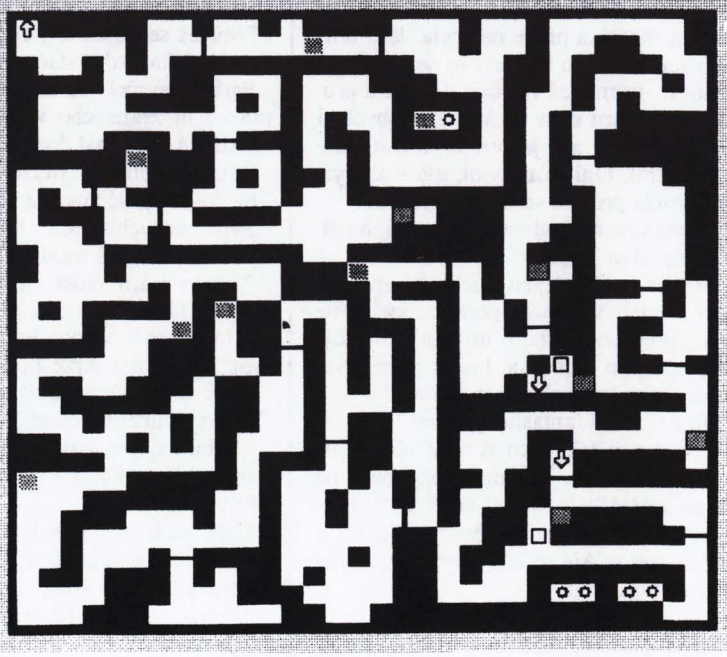
I



II



III



IV

Vítejte v Dungeon Master!

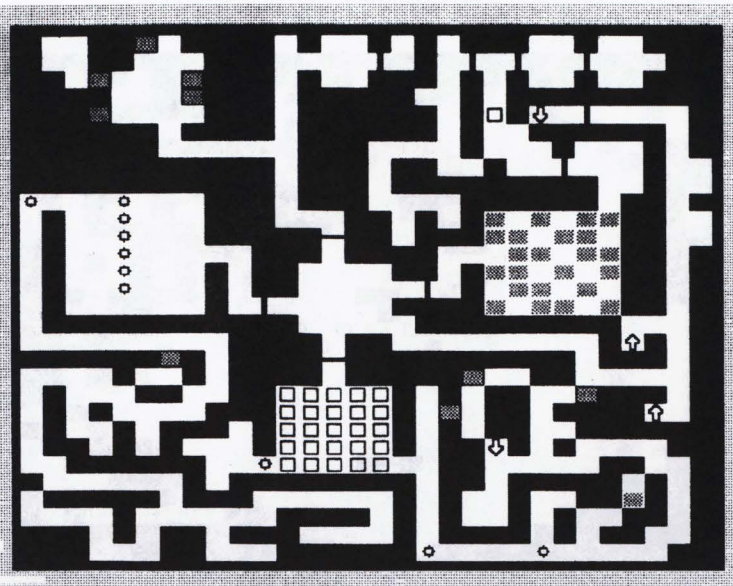
Pro všechny majitele šestnáctibitových počítačů jsme připravili skutečnou lahůdku - kompletní návod na fantasy hru Pán Jeskyně. Protože vám nechceme kazit radost z tak výtečné hry, nepovedeme vás po celé jeskyni "za ručičku". Chceme vám však prozradit pár věcí, na které byste během hry také přišli (ale možná taky ne), naznačit a urychlit vaši cestu k vítězství.

Než se pustíte do hry, musíme vás před něčím varovat. Dungeon Master není hra, kterou dohrajete během odpoledne nebo za víkend. Každý hráč, který po Chaosově jeskyni bloudil, podlehl zvláštnímu kouzlu. Během tří týdnů (a to je asi tak průměrná doba, za kterou lze DM dohrát) s ním nebyla žádná řeč. Hned po příchodu ze školy nebo z práce okamžitě zapínal počítač, se zanícenýma očima hluboko v noci chodil spát. Když se uvolil prohodit s někým pár slov, nemluvil o ničem jiném než o DM. Takže pozor!

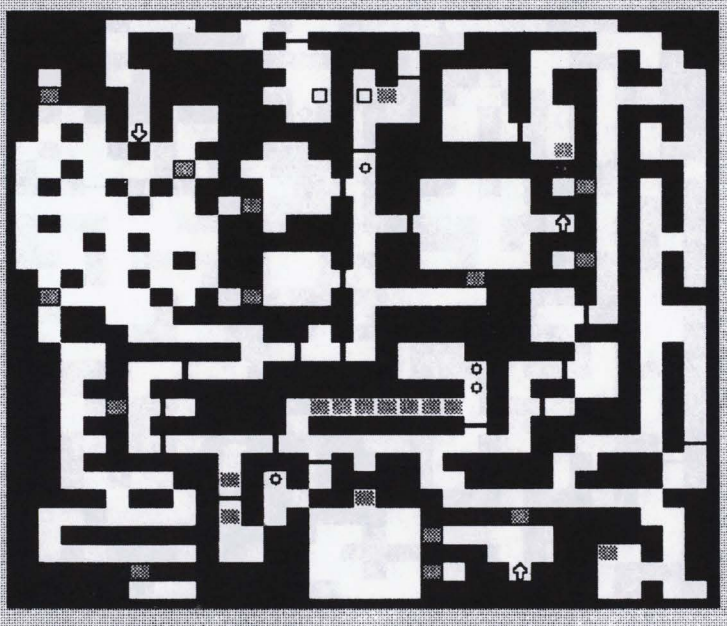
Všechny rady jsou dílem několika lidí. Každý něčím přispěl. Chci tu poděkovat Červovi, Davidovi a Birdovi za rady a STčku za mapy. Protože by kompletní technický popis zabral mnoho stránek, budeme se spoléhat na vaši intuici. Ovládání není složité, za půl hodiny hry se vám dostane do krve. Navíc, zvyknete-li si, využijete nabyté zkušenosti i v jiných hrách "ve vlastní roli".

Lze ovládat DM i klávesnicí?

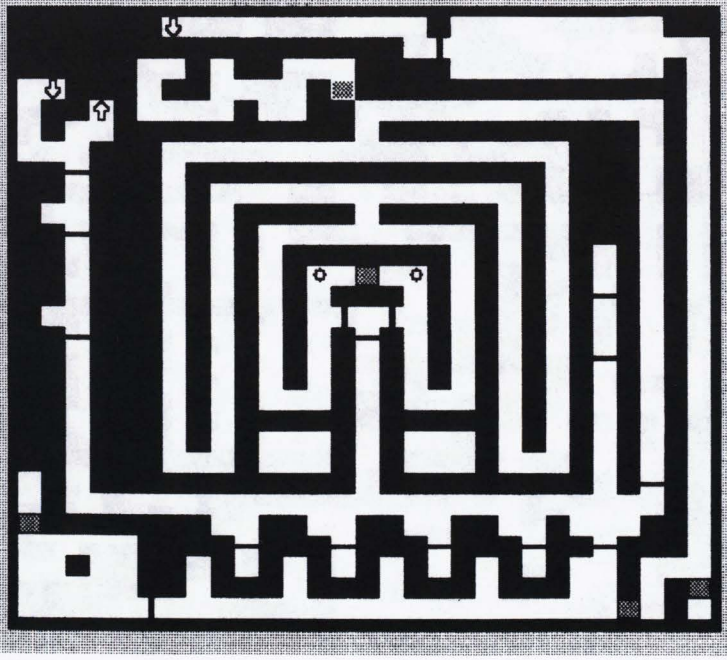
Ano, dokonce pro ovládání pohybu je nevýhodné používat myš. Mnohem rychlejší a přesnější je chůze řízená kurzorovými šipkami či numerickou klávesnicí (1-6). Jednotlivé postavy jdou přepínat klávesami F1 až F4, pomocí Esc se hra dá zastavit.



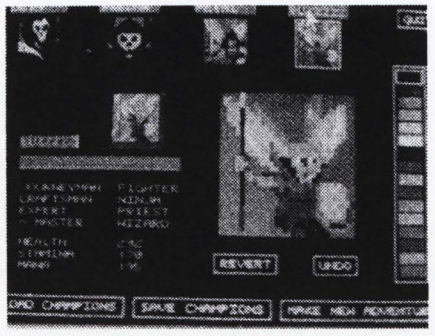
V



VI



VII



Jak jsou velká bludiště?

Chaosovo sídlo je velmi rozsáhlé a členité. Pro základní orientaci používejte naše mapy. Jsou naprosto přesné, protože jsou "vykradeny" přímo z programu. Jsou na nich zakresleny všechny chodby a sály, chybí však přesná poloha předmětů, spínačů a potvor, protože pak by vám nezůstala žádná iniciativa a radost ze hry by byla ta tam. Sice se v jeskyních neztratíte, ale cestu a věci si musíte najít sami.

Jakou si vybrat partu?

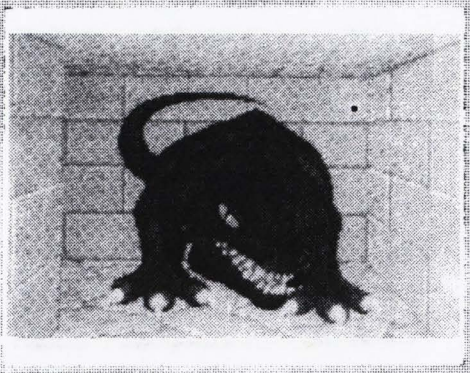
Vše je přesně jako v povídce. Dvacetčtyři postav čeká. Když narazíte na zrcadlo, ukažte na něj kurzorem. Přesná data o každé osobě jsou vlevo dole. Zásahové body - health, značí "počet životů" a jsou společně s duchovní energií - manou nejdůležitějšími údaji o každé osobě. Dopředu, jako "nárazníky", potřebujete dva siláky (healt min. 50 bodů). Ti ale mají slabou manu. Dozadu si postavte dva kouzelníky (mana min.20). Kdo je pečlivka, může si všechna zrcadla obejít a napsat si důležité údaje do tabulky. Válečníci, kteří stojí za povšimnutí: Hawk, Sonja, Halk, Daroou. Dobří kouzelníci: Chani, Nabi, Wuuf, Mophus.

Jak oživovat postavy?

Neoživujte postavy podle volby Resurect, ale zvolte Reincarnate. I když vám všechny stupně u různých dovedností klesnou na nulu, nevadí. Lehce si je dokážete zvýšit. Zpočátku vám jednotlivé učednické stupně budou přibývat rychle, pak ale se vývoj postavy zpomalí.

Jak je rozestavit?

V pravém horním rohu je symbolický obrázek čtyř bojovníků. Stačí jednoho "popadnout" myší a přenést na požadované místo ve skupině. Nezapomeňte, že bojovníci vzadu nemůžou používat sečné zbraně, proto tam patří spíše kouzelníci nebo kněží.



Jak používat předměty?

Už v zrcadlech mají některé postavy lecos u sebe. Každý nový předmět, který naleznete, "vložte" nejprve do symbolu oka. Zjistíte tak jeho název a váhu. Pak si ho dejte do pravé ruky. Listina se tak dá nejlépe přečíst, truhla se otevře. Někdy se v bojovém menu objeví symbolický obrázek předmětu. Ťukněte na něj myší a můžete si přečíst, co s věcí dokážete. S mečem to bude snadné, jde s ním bojovat. Ale k čemu je zelená krabice, na to dokážete přijít jen v pravačce.

Kdy jíst a pít?

Vždy, když ukazatelé jídla (Food) a vody (Water) klesnou do červeného pole, je vhodné něco pojíst či popít. Jakmile ukazatel spadne na nulu, začne vám rychle ubývat Stamina a pak Health. Potom následuje už jen smrt.

Jak zvyšovat dovednosti?

Jedině cvičením. Ze začátku to jde rychle (třeba z Novice na Apprentice), ale později budete muset dlouho trénovat, než poskočíte o jeden stupeň výše.

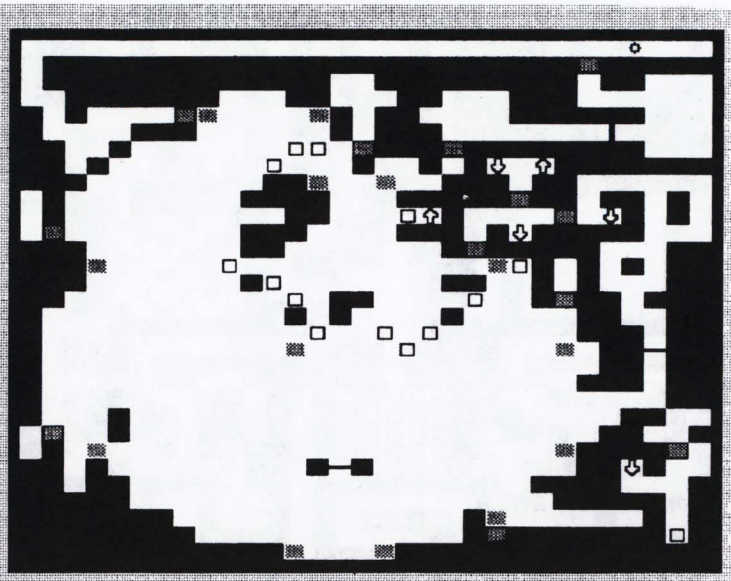
Ninja Level:

Pod schodištěm z úrovně do úrovně se zastavte. Položte si na zem tři zbraně ninjů (dýky, hvězdice, šipy) a začněte předměty házet co nejrychleji proti schodišti. Budou dopadat na to místo, odkud jste je sebrali. Cvičení provádějte pravidelně u všech postav.

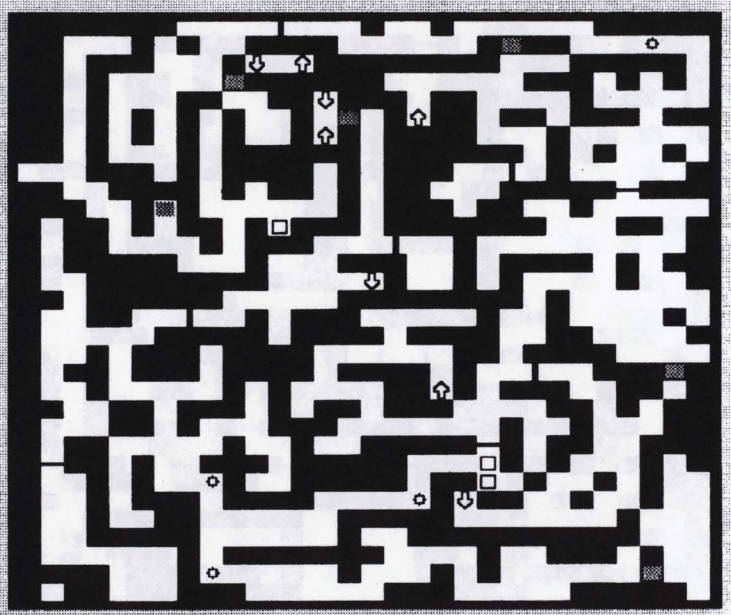
Warrior Level:

Nejprve se zaměřte jen na postavy vpředu. Dovednost se zvyšuje jen v boji, proto mašlujte každou potvoru hlava nehlava. Postupně dokážete se zbraní lepší a lepší kousky. Nové údery ihned začněte používat místo předcházejících. Kouzelníci ať si zvýší Warrior Level až ve čtvrté úrovni. Najdete tam "jídelnu", kde se stále rodí zelené stromečky. Nejprve dejte kouzelníkům do ruky jednoduché zbraně (kyje, dýky). Až se něco naučí, pak jim je zaměňte za meče a sekery.

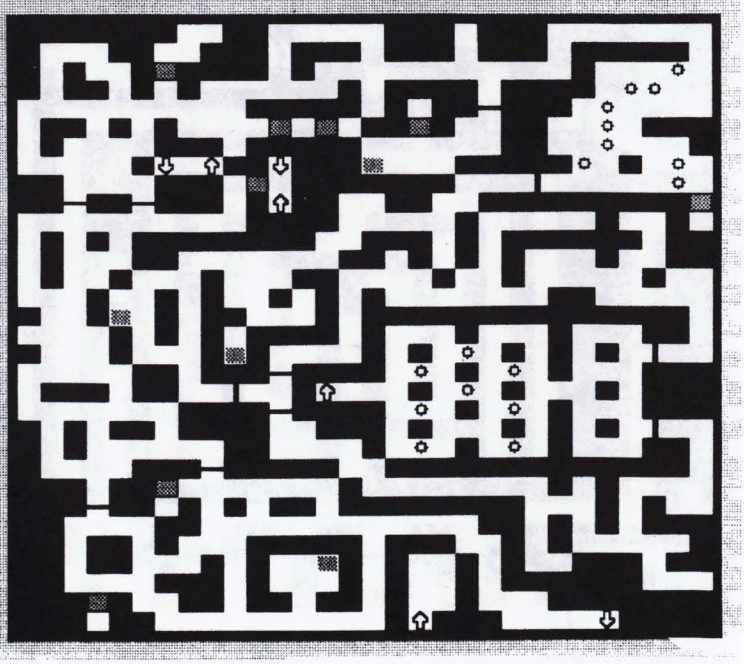
VIII

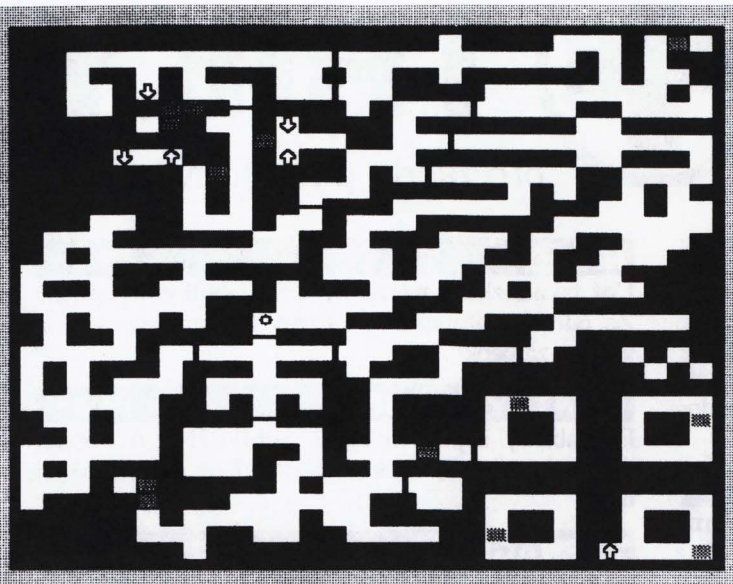


IX

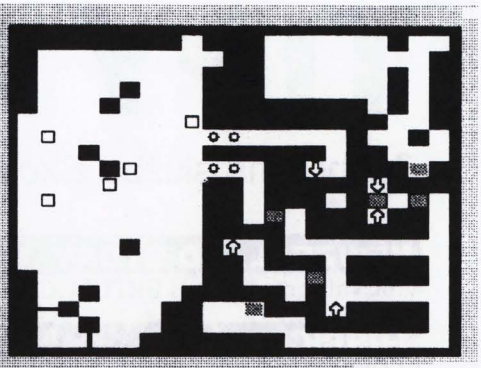


X

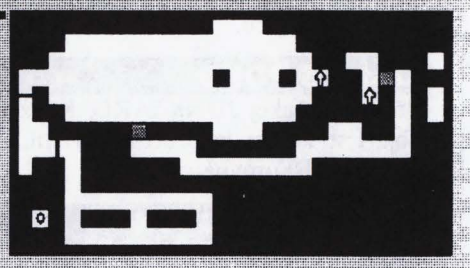




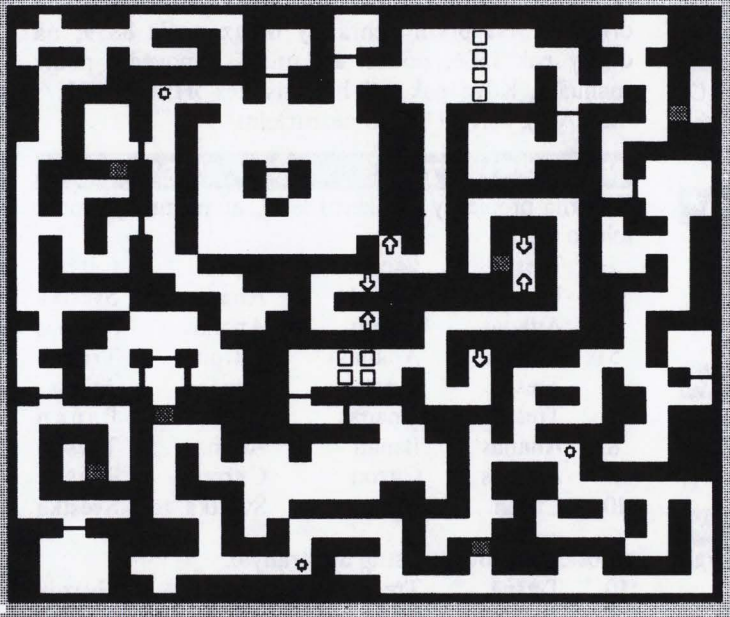
XI



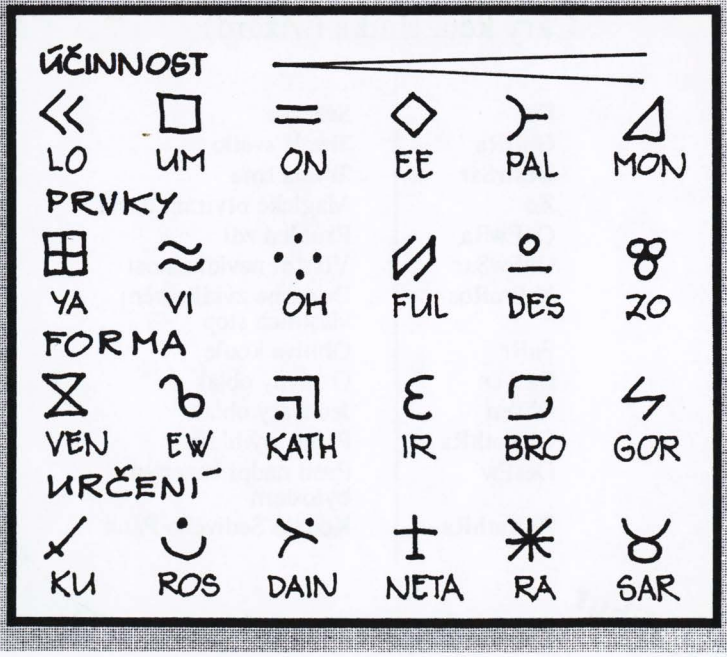
XIII



XIV



XII



KOUZELNÁ TABULKA

Priest Level:

Doporučuji cvičit dříve než Wizard Level. Kněžská kouzla jsou jednodušší. Když dovednost stoupne o jeden stupeň, zvýší se zároveň i mana. Ke kněžským kouzlům byste měli mít po ruce prázdné lahvičky, se kterými se většina kouzel dělá. Nemáte-li je, nevadí. Stačí kouzlo udělat jen "jako" s větší silou. I nepodařeným kouzlem se kouzelnická úroveň zvyšuje. Až budete alespoň Adept, pak začněte cvičit kouzla "Mana do láhve" a "Ohnivzdorný štít". Silný štít okolo všech postav se vám v dolních patrech bude moc hodit.

Wizard Level

Až budete mít vyšší manu (okolo 30), pak také začněte cvičit Wizard úroveň. Naučte se nejdříve dělat magické světlo, pak přijdou na řadu i útočná kouzla. Až najdete svitek s návodem na "Ohnivou kouli", cvičte se v plivání ohně. Nikdy nedopusťte, aby mana byla na maximu (snad jen před těžkým bojem), je zbytečné dělat si velké zásoby. Jakmile ukazatel many vystoupá k maximu, "ulevte si" nějakým kouzlem. Sílu kouzla (vždy první znak při skládání magické formule) volte podle uvážení. Nováčkovi se ale sotva kdy kouzlo povede na poloviční sílu. Jakmile se několikrát podařilo vyvolat kouzlo na nižší stupeň, plynule přejděte na vyšší. Tak asi v desítce byste ale měli všechny čáry umět naplno!

Další rady v příštím čísle! L.L.G.

TIPY A TRIKY

Záchranná služba Excaliburu pro fandy počítačových her

NEWZEALAND STORY ★64★

V hlavním menu napiš ERTDFGCXYBIP a Space.

TURRICAN ★A★

BLUESMOBIL (bez mezer) v hi-score bude ti zárukou, že neskončíš hned na začátku. Snad ti 99 životů na dohrání bude stačit.

JAMES POND ★A★ST★

Při hře naťukej JUNKYARD. Když zmáčkneš Return, objeví se kolem tebe ochranný štít. Zmáčkneš-li ›D‹, jdeš do další úrovně.

SUPER HANG-ON ★A★

Musíte se dostat na první místo v tabulce. Tam se zapište po jménem 750J. Jakmile se pak objeví základní obrázek stiskněte najednou CTRL, ALT (levý), Z, T. Další kolo už bude bez potíží. Když pak stisknete levou Amiga ›A‹, spustí se kulomet!!!

BACK TO FUTURE III ★A★

Vstupní kódy do tří úrovní a nekonečné životy

1 - Rotten Cheat
2 - Lousy Cheat
3 - Low Down Cheat

CHASE HQ II ★A★

Napiš v titulní obrazovce IN A GARDEN IN. Zastaví se nejen čas, ale pomocí tlačítka ›T‹ vrtulník shodí také nějaký proviant.

SILKWORM ★A★ST★

Potřebujete pro vrtulník a auto nekonečné životy? Pak se podepište jako SCRAP 29 (s mezerou).

NITRO ★A★

Což takhle zkusit napsat MAJ do tabulky nejlepších? Za odměnu dostanete od firmy Psygnosis benzin a výbavu za babku.

MONTHY PYTHON ★A★

Do tabulky nejlepších napiš SEMPRINI. Až budeš začínat znovu, objeví se v té úrovni, ve kde jsi zakysnul.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES ★ZX★64★A★ST★

Tenhle podvůdek je určen jen pro ty, kdo maji hru v originále. Na první ochranný dotaz napiš 8859, na druhý pak 1506, potřetí ale musíš odpovědět podle manuálu. Když pak při hře stiskneš ›HELP‹ (ZX - ›BREAK‹), želváci budou nesmrtelní.

NIGHT SHIFT ★A★ST★PC★

Kdo má problémy s dalšími level, ať postupuje podle tohoto kliče:

2	Třešně	Banán	Banán	Citron
3	Banán	Třešně	Ananas	Švestka
4	Ananas	Citron	Ananas	Ananas
5	Ananas	Ananas	Citron	Třešně
6	Třešně	Švestka	Švestka	Ananas
7	Třešně	Ananas	Citron	Banán
8	Ananas	Banán	Ananas	Třešně
9	Ananas	Citron	Citron	Třešně
10	Citron	Banán	Švestka	Švestka

a poslední úroveň - vstup do strany č.

10	Třešně	Třešně	Třešně	Hvězda

DUNGEON MASTER & CHAOS STRIKES BACK ★A★ST★PC★

Kouzla kněze (priest)

Do lahve:

Ya	Stamina
Vi	Health
ZoBroRa	Mana
ViBro	Serum
YaBroDain	Lék pro zvýšení magie
YaBroNeta	Lék pro zvýšení vitality
OhBroRos	Lék pro zvýšení obratnosti
FulBroKu	Lék pro zvýšení síly
YaBro	Magický štít kolem jednotlivce
YaIr	Magický štít kolem party
FulBroNeta	Ohnivzdorný štít kolem party

Čáry kouzelníka (wizard)

Ful	Světlo
OhIrRa	Trvalé světlo
DesIrSar	Trvalá tma
Zo	Magické otvírání dveří
OhEwRa	Průhled zdi
OhEwSar	Vlastní neviditelnost
YaBroRos	Dočasné zviditelnění vlastních stop
FulIr	Ohnivá koule
DesVen	Otravný oblak
OhVen	Jedovatý oblak
OhKathRa	Průpalný blesk
DesEw	Proti nadpřirozeným bytostem
ZoKathRa	Kouzlo Šedivého Pána

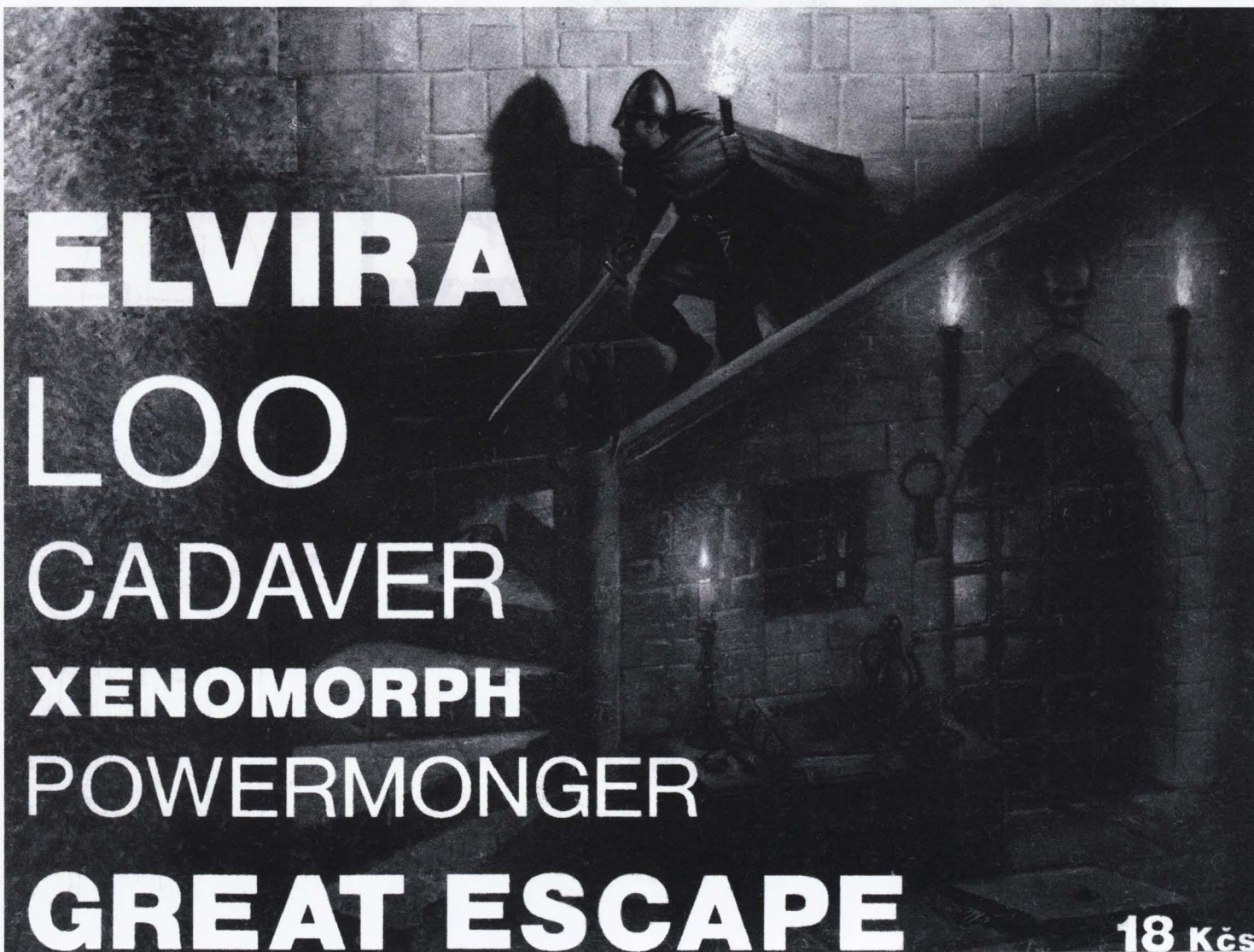
EXCALIBUR EXCALIBUR EXCALIBUR EXCALIBUR EXCALIBUR EXCALIBUR EXCALIBUR

POČÍTAČOVÉ HRY

EXCALIBUR
8–9 No.5
1991

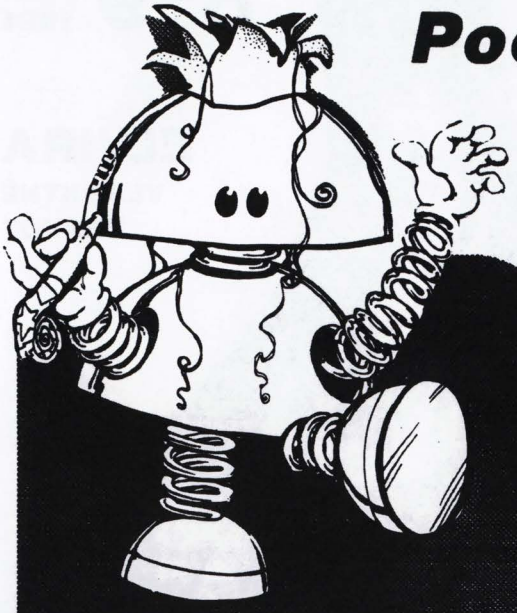
ELVIRA
VLÁDKYNĚ TEMNOT

EXCALIBUR EXCALIBUR EXCALIBUR EXCALIBU



ELVIRA
LOO
CADAVER
XENOMORPH
POWERMONGER
GREAT ESCAPE

18 Kčs



Počítač pro celou rodinu
cena 9900,- Kčs
a programy do 200,- Kčs

Obsahuje důvěrně známý procesor Z80B (6 Mhz)
Programová a datová kompatibilita se ZX SPECTRUM
Emulátor ZX Spectrum od Františka Fuky
Profesionální klávesnice 72 plus 10 kláves
Datová kompatibilita s PC XT/AT, Atari a Amiga
vestavěné disketové jednotky 3.5"/780 KB (1 nebo 2 ks)
256 až 1.5 MB paměti + grafika 512x129 bodů/128 barev

SAM coupé

SAM coupé

Basic od autora MEGA BASICu Dr. Andy Wrighta
Kompletní MDI (IN/OUT/THRU), 6 kanálů, 8 oktáv
velké spektrum připojitelných periferií
záruční a pozáruční servis zajištěn
záruka šest měsíců

programy s grafikou a zvukem na úrovni Amigy a ATARI

TRIBASE Computers
Jungmannovo náměstí 1
110 00 PRAHA 1
Tel: (02) 235 62 50
Podrobné informace za obálku s adresou!

EXCALIBUR 8-9 No.5 1991

16 8 16 8

ELVIRA - tip na hru roku	4	Malé novinky	17
Castle Master	6	P.O.Box 414 - Excalibur	18
Prince of Persia	7	Dizzy I	20
Dragon's Lair	7	Space Quest III	22
Cadaver	8	Xenomorph - návod a mapkami	24
Knight Lore, Alien 8 a několik dalších	9	Powermonger - základní strategie hry	27
Loom	10	POKE pro ZX	28
Populous	11	Tipy a triky - ZX Spectrum a příbuzní	30
Eye of the Beholder	12	Yie Ar Kung - Fu	32
The Great Escape	13	Great Escape - návod a plánek	33
Escape from Colditz	13	Damocles	34
Turrican I & II	14	Equinox - návod a mapka	35
Coloris	15	i-servis (inzertní služba čtenářům)	36
Plotting	15	Kupón pro slevu a bezplatnou inzerci	38
Firma Sierra On-Line	16	Tipy + Triky (Záchranná služba)	40

133

Vážení čtenáři, fandové počítačových her.

Setkáváme se již popáté nad stránkami našeho časopisu věnovaném počítačovým hrám. Toto číslo se Vám možná dostalo do ruky díky PNS, podle našich zkušeností nejlepší distribuční firmy u nás.

Co jsme Vám připravili?

Nejprve jako vždy pravidelný MONITOR. Povídání o nových a dobrých počítačových hrách. Úmyslně nepíšeme jen o novinkách, chceme Vás též upozornit na skutečně kvalitní starší "kousky", které možná jeste schazi ve vasem souboru her a které by Vás zcela určitě potesily.

Velmi známé počítačové firmě Sierra On-Line věnujeme pokračování seriálu. Dnes je to o policistovi v jejích řadách.

Mnozi jsou už jistě zvědaví na vysledky ankety z 3. čísla. Najdou je na 18. straně spolu se jménem šťastného výherce joysticku. Na stránce pak pokračujeme ve společném rozhovoru.

Ale nepředbíhejme, ještě čeká nejobsáhlejší část našeho casopisu, kterou je rubrika JAK DAL?

Podíváte-li se teď nahoru, vidíte, že některé z návodů "svítí" pro osmibity, jiné zase pro šestnáctky. Snažíme se dělit místo rovnoměrně tak, jak je složena naše čtenářsko-fandovská obec.

V řádném časopise nesmí chybět inzerce. Už jsme s ní tady a kupón pro bezplatnou inzerci najdete na předposlední straně.

Na té poslední je čtení pro případ, že Váš počítač mlčí. Dozvíte se proto něco zajímavého o významném výrobci deskových her.

Na závěr snad ještě tohle:

V tomto čísle jsme chtěli povídat hlavně o hrách, situovaných do starých hradů. Jestliže Vám doopravdy vypnou proud, zdvihněte své usezené tělo ze židle a jděte se podívat do našich skutečných hradů. Především je na to příhodné počasí a možná, že když budete váhat, pak cenné sbírky na hradech a zámcích zmizí. Potom budete litovat, až budete muset za vším do ciziny!

Vaše redakce

Děkujeme všem, kteří se podíleli na přípravě, výrobě a distribuci EXCALIBURu, především **ing. Kubínové, paní Tlusté, ing. Hauptovi, RNDr. Strnadovi** a všem, kteří přispěli třeba jen malou radou.

ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

MK ČR 5204, MK ČR 47129

1991 **EXCALIBUR 8-9** No.5

VYDAVATEL	Popular Computer Publishing Martin Ludvík
ŠÉFREDAKTOR	Lukáš Ladra - LLG
REDAKCE	Andrej Anastasov - ANDREW Jan Zapletal David Kika -dk-
KRESBY	Joris
LAYOUT	Joris/LLG
REDAKCE	**PCP Excalibur** **P. O. Box 414** **111 21 Praha 1**
PŘEDPLATNÉ	SMS, U Pergamentky 8 170 00 Praha 7
TISK	BIO-MARKET
ROZŠIŘUJE	PNS a soukromé distribuční firmy

Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha č.j. 703/91 - NP ze dne 22.5.1991

ceník firemní inzerce No.1

1/1 strany černobíle 1.999 Kčs
za každou barvu navíc + 999 Kčs
foto kvalita +5.999 Kčs
poslední strana - foto kvalita 9.999 Kčs
grafická úprava +499 Kčs

Elvira

Když se řekne Bílá paní, představí si snad každý Čech tajuplné, ale neškodné strašidlo, které se za úplňku prochází po cimbuří. Spojené státy nezažily středověk, proto na strašidla z 15. století nevěří. Mají však své moderní hrůzy. Protože se ale bílá k hororu příliš nehodí, přichází tajuplná dáma v černém šatě a přináší náš tip na hru tohoto měsíce. Je to Elvira - Mistress of the Dark, vládkyně temnot a úředně chráněná značka.

Kdo je to Elvira?

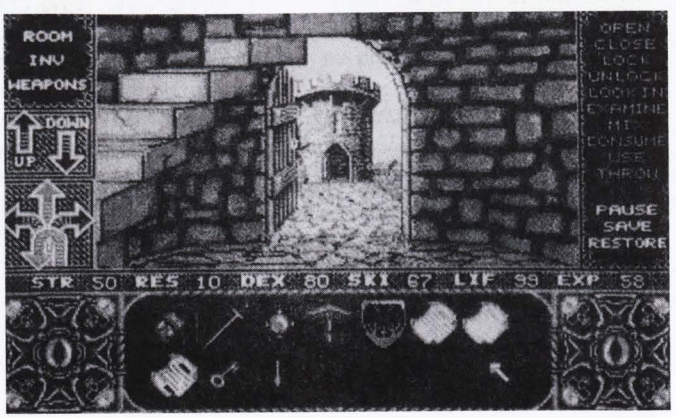
Bledá tvář, havraní vlasy vyčesané nahoru a rudé nehty zaťaté do černých ,hluboce dekoltovaných šatů. Takto se představuje obecenstvu americká kněžka děsu - Elvira. V civilním životě je to ale obyčejná, docela pohledná dáma z masa a kostí. Její pravé občanské jméno je Cassandra Petersonová. Mrtvolnou bledost tváří a poprsí dociluje sice pudrem, ale své popularity dosáhla tvrdou prací. Na podzim 1981 debutovala v zábavném televizním seriálu "Movie Macabre" jako hostesa s rolí Elviry. Pak už si zařídila vlastní studio, které sama osobně řídila. Produkovala laciné filmy, v Americe se jim říká B-filmy, s hororovou tématikou. Ve většině účinkovala, (jak také jinak?), v hlavní roli. Postupně se z ní stala uznávaná filmová i divadelní herečka. Spolupracovala dokonce i s režisérem Federicem Fellinim, a to už ve světě filmu něco znamená. Sama začala užívat titul Mistress Of The Dark (vládkyně nebo milenka temna - jak je libo) a nesmí chybět v žádném vážném i nevážném televizním povídání o věcech tajemných a nadpřirozených. Komu se to celé zdá být pouhým přeháněním, ten ať si uvědomí, že USA jsou vskutku zemí neomezených možností. V Americe tak vzniklo mnoho fanklubů Elviry. Její příznivci tu považují každé Elviřino slovo skoro za svaté. Vše došlo tak daleko, že i starosta Los Angeles vyhlásil loňský 31. říjen, kdy anglosaské země každoročně slaví Halloween (Den čarodějnic, něco jako naše MDŽ), dnem Elviry. Evropanovi její poněkud pokleslé filmy možná přijdou jako laciný škvár, ale pro fanoušky této královny hororu s bledou pletí je to ale přesně to pravé ořechové.

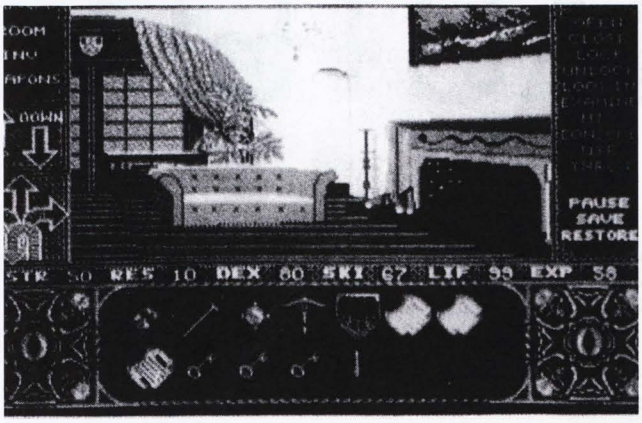
Teď Elvira s početnou tlupou nahnilých monster, průhledných duchů a krvežíznivých upírů přitáhla do počítačových her, aby nám všem nahnala husí kůži.

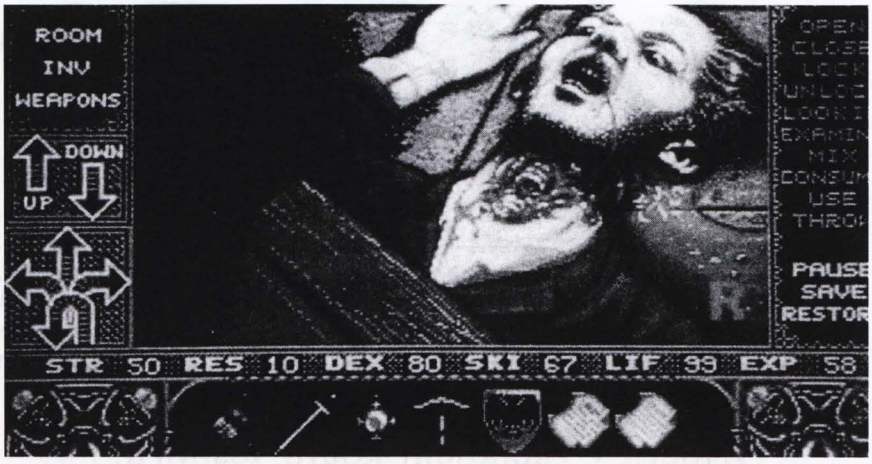
Už začátek je hrůzostrašný. Před několika staletími uctívala královna Emalda ve svém středověkém hradu ďábla a oddávala se ostatním satanským praktikám. Doufala, že za tuto svou oddanost získá jako protihodnotu nesmrtelnost. Ale satanáš neskákal podle její taktovky a postaral se jenom o to, aby královna Emalda mohla jednoho krásně ošklivého dne vstát z mrtvých. Na smrtelné posteli svěřila ďáblova nevěstka svým šesti nejvěrnějším sluhům kliče od tajemné truhly. V ní je uložena kniha Spiritual Mastery (Ovládnutí duchovna). Až se Emalda probudí, dokáže pak pomocí této knihy ovládat všechna pekelná stvoření a získá tím moc nad celým světem. Aby se však celý oživovací plán vydařil, musí být nejprve některým z jejích ženských potomků provedena ďáblem předepsaná ceremonie.

Už tušíte, čím se labtela kuchařinka tak hrozně moc upallala?

Stačí pořádný dubový kolík a žena- upír už nikoho neobrozí.







A touhle příbuznou je - nu kdo jiný, než Elvira! Nastěhovala se do Emaldina starého hradu a chce jej přestavět na Lunapark. V něm by platící návštěvníci trávili víkendové horory. Během přestavby dojde nešťastnou náhodou k zmrtvýchvstání královny Emaldy i jejích služebníků. Když Elvira zjistí, co si vlastně nadrobila, povolá lovce duchů, aby jí hrad očistil od příšer. A tímto Ghostbusterem jste právě Vy!

Musíte s démonickými obyvateli hradu udělat krátký proces a zmocnit se jejich šesti klíčů. Lehce se to řekne, hůře hraje. Banda vlkodlaků, vampírů, kostlivců a zombií (to jsou oživlí nebožtíci) se vás snaží na každém kroku stít, zahubit, odpravit, vykuchat, vysát, spálit a co já vím ještě. (Nesmíme zapomenout na roztomilou kuchařku se sekáčkem na maso.) Hra se snaží vám to všechno názorně vyobrazit, obrazovka přeteká červení, tedy nic vhodného pro malé děti a pro lidi, kteří se opravdu bojí!

Elvira - Mistress Of The Dark je něco mezi adventure a hrou v hlavní roli, zcela ovládanou myší. Na pravé či levé straně obrazu si můžete vybírat různé možnosti jako např.: Směr pohybu, druhy vlastních zbraní, sběr předmětů nebo povely pro nahrávání pozic. Dole je seznam věcí, které si nesete a důležité údaje o vaší osobě. Z nich snad nejdůležitější je "LIF", ukazující, jak jste na tom se zdravím. Když hodnota klesne na nulu, je smrt neodvratná. Naštěstí Elvira dokáže ve své hradní kuchyni namíchat několik roztodivných nápojů. Dodají vám nejen sílu, nebo ztracenou životní energii, ale dají se využít i jako zbraně proti různým potvorám. Aby však paní Elvira mohla ukázat něco ze svého kulinářského umění, musíte jí nejprve přinést Knihu receptů a ještě spoustu surovin. Malý předkrm z té starodávné knížky: "Vezmi velkého červa a rozsekej ho na malé kousky, vše promíchej se shnilými otrubami...". Kompletní seznam všech nutných přísad najdete v manuálu, který je dodáván ke hře. Soft-piráti mají tedy tentokrát smůlu.

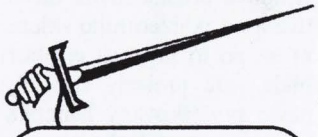
Začátečníkům budou asi zpočátku dělat potíže souboje s rytíři a oživlými nebožtíky. Musíte být obratní a co nejrychleji odrážet útoky zleva i zprava. Stačí trochu cviku a přemůžete i silné potvory, které na vás čekají v dolních katakombách hradu.

Ve hře je plno statických obrázků, za které by si jejich tvůrce opravdu zasloužil jedničku s velkou hvězdičkou. Tajuplné melodie, které hru dokreslují, nezaostávají za těmi podobnými ve filmových hororech. Za "Elviru" však přesto budete platit krvavou daň v podobě pěti plných disket. To je cenou za moderní a objemný adventure příběh a my si na tento fakt musíme pomalu začít zvykat.

Verze pro PC potřebuje EGA nebo VGA kartu a ani pevný disk není na škodu. Elviru si na ST a Amize zahrajeme jen tehdy, jestliže vlastníme 1M Byte paměti. Velmi zajímavá bude tato hra pro C-64. Disketová mechanika je tu však nezbytnou podmínkou.

PS: Na Západě už začínají probleskovat zprávy, že se připravuje Elvira číslo 2. Inu, úspěch "nefalšovaného hororu" na počítačích láká k dalšímu, především finančnímu využití. Ovšem nastavovaná kaše nebývá vždycky to nejlepší a tak nám zbývá jen doufat, že autoři Horrorsoftu udrží vysoko nastavenou laťku a budou s druhým dílem navíc brzy hotovi.

LLG



Elvira
Horrorsoft – 91'
Adventure

Excalibur 5	85%
grafika 1	1 hudba
nápad 2	2 zábava

CASTLE MASTER

Snad jenom počítačoví zelenáči – "screenhorni" ještě neznají žádnou hru od firmy Incentive. Veteráni před třemi roky prohánělí s její pomocí Drillera v zapadlém koutu vesmíru. Incentive dnes zájemcům o její hru přikazuje hledat štěstí ve středověku.

Začíná to jako obvykle špatně. Vaši malou sestřičku odnesl zlý kouzelník do svého strašidelného hradu. Jste bezpochyby správný středověký rytíř a tak okamžitě na sebe necháte navléknout ocelový šat, sluhové vás vysadí na silného koně a už můžete vyrazit na nelehkou cestu po stopách únosce ubohé dívenky. Bloudění přes devatero kopců a přes devatero moří završíte až na konečné tramvaje č.17 kde najdete ohromný hrad. Vyprojektovala a vystavěla ho ctihodná britská firma Incentive a od podzemního sklepení až po tó nejvyšší cimbuří bude jistě prolezlý strašidly, navíc prošpikovaný hádankami a zamořený léčkami.

Magistr kouzel CSc. má svou sbírku ukořistěných sestřiček zastrčenu v nejhlubší kobce na hradě. Chudák děvče, kam nechodí slunce, tam chodí lékař. Vy se k milovanému sourozenci dostanete až po získání deseti magických pentagramů. Všecky čarodějné předměty jsou rozestrkány na nejroztodivnějších místech a uschovány za mnoha dveřmi, ke kterým je zapotřebí najít vhodný klíč. Do hledání musíte zapojit všechny buňky šedé kůry mozkové a mít také trochu štěstí.

Castle Master totiž klade poměrně velké nároky na logické myšlení hráče, na jeho postřeh a orientaci v obraze trojrozměrného (3D) prostoru. Padoušský hradní pán na vás totiž během putování komnatami neustále útočí četami, ba kohortami nadpřirozených sil. Tak duchové, co vypadají jako kusy roztrhaného prostěradla, si létají po komnatách a při každém dotyku vám ukrojí řádnou část ze zásoby energie. Třebaže jste rytířem, nemáte žádné urozené zbraně. Je tu jen pytlík kamenů, kterými se však báječně hází a které hlavně nikdy nedojdou. Po vzoru biblického Davida dobře ducha trefíte a je po starostech.

Ve hře vidíte všechno "na vlastní oči", tedy tak, jak to znáte z leteckých simulátorů nebo z her, kterým říkáme hry "v hlavní roli". Svoji postavu ovládáte klávesnicí, myší, nebo joystickem. Můžete chodit po volných prostorách kolem hradu, ale i ve stísněných chodbách nebo v bludišti katakomb. Na stěnách tu nenajdete všudypřítomné monogramy turistů, které hyzdí mnohé naše hrady a zámky, ale jsou zde rozvěšeny velké štíty s nápisy, které všem hráčům znalým angličtiny prozradí mnoho užitečného.

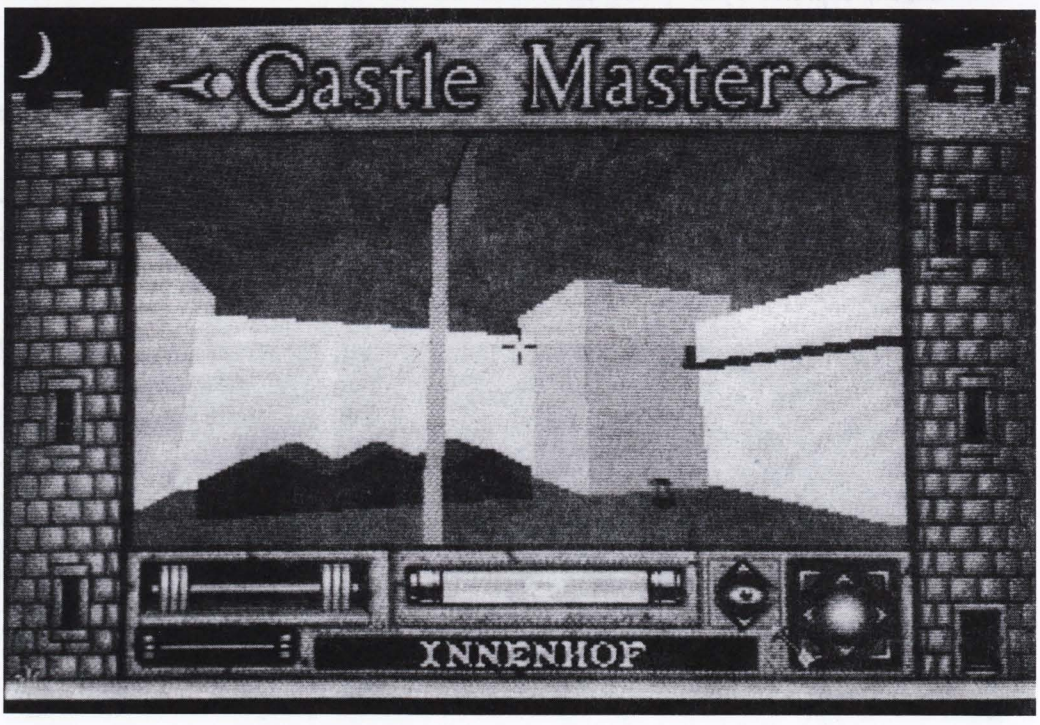
Při bloudění po hradu je zapotřebí vyzkoušet opravdu všechno. Zvolte možné, ale třeba i nemožné kombinace. Tak hned u vstupu do paláce. Uvidíte padací most a nad ním spínač. Hoďte kamenem a sepněte tlačítko. Stoupněte si na most a znovu se trefte do ovladače. Frrrr - a už si to plachtíte až na střechu kostela. Že by vás to také napadlo? No dobrá, ale to byl jen první problémek na začátku hry! Takovýchto nápadů je ve hře nepočítaně, snad na každém druhém kroku.

Firma Incentive je stará a ostřílená softwarová parta. Má už na svém kontě tři podobné solidní 3D hry: Driller, Dark Side a Total Eclipse. Jako jedna z prvních dokázala Incentive i na osmibitech vykouzlit ve svém už legendárním "Drillerovi" trojrozměrnou počítačovou iluzi. Firma se má i nadále k světu. Dokazuje to nejnovějším "hitem" 3D Construction Kit. Pro zájemce zpracovala právě ten program, ve kterém všechny své předchozí hry vytvářela. Kdo chce sestavit svoji vlastní trojrozměrnou hru, má s ním velké šance. Pak jistě bude netrpělivě očekávat některé z našich příštích čísel neboť popis programu 3DCK už připravujeme. L.L.G.

Castle Master
Incentive – 90'
Adventure

Excalibur 5 76%

grafika	hudba
2	2
nápad	**zábava**
2	2



Prince of Persia

Opustíme gotické hrady a přeneseme se na chvíli do vzdáleného Orientu. I tam se dějí nekalé věci, které vyžadují naši přítomnost. Vzhůru tedy do paláce tisíce a jedné noci!

Proradný a zlý Velký Vezír uvěznil princeznu, sultánovu krásnou dceru. Tady končí všechny žerty, bezpráví se ani v počítači konat nebude! Společně s nebojácným princem dokážeme sobě i vezírovi, že hrdinové ještě nevymřeli.

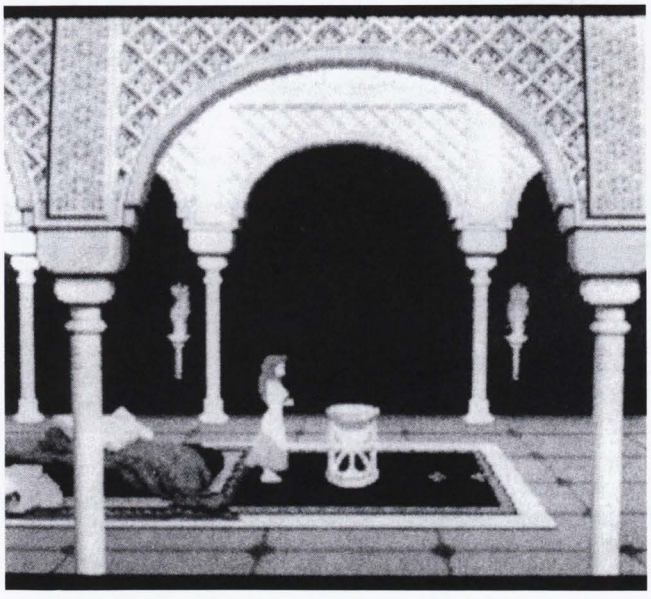
Prince of Persia je 2D bludišťová hra, která je opravdovou "perlou". Předčí všechny Robocopy či Indiana Jonesy. Proč? Všechny postavy ve hře jsou tak dokonale animovány, že celek působí jako napínavý kreslený seriál. Není se čemu divit, autor Jordan Mechner pracoval na hře od roku 1986. Spolu s bratrem natočil přes 25 hodin filmových záběrů pobíhajících, skákajících a dovádějících dětí. Záběry si pak počítačem rozfázovali do jednotlivých obrázků. Takto se zrodilo neuvěřitelných pět set animačních pohybů figurky.

Chvátejme, hodina je na dvanáct bludišť. Chvíli trvá, než přivykneme složitému ovládání joystickem. Hned na začátku jistě padneme do pasti plné ostrých bodlin, ale nevadí. Po chvíli budeme nejen s rozběhem skákat, ale taky opatrně našlapovat, či docela zručně šermovat.

Energii si doplníme, vypijeme-li malou lahvičku. Válí se jich po paláci dost, některé jsou ale otrávené, což ovšem poznáme až po konzumaci. Čeká nás také jeden vezírův podlý trik se zrcadlem a dvojníkem. Zrcadlem snadno projdete a v souboji s vlastním stínem si musíte uchovat klid a nevytahovat zbraň. Kdo nevěří, ať se přesvědčí sám!

Prince Of Persia
Broderbund – 90`
Arcade

Excalibur 5	87%
grafika 1	hudba 2
nápad 2	zábava 1



Námět stejný jako vlevo, provedení naprosto odlišné. V animaci však tato hra nezaostává. Pro každého milovníka kreslených příběhů připravili Readysoft společně s výtvarníkem Donem Bluthem hru, která tu ještě nebyla:

Dragon's Lair

"Proč si na počítači nezahrát kreslený film?", napadlo kanadské programátory. Stačí k tomu dostatečná paměť, rychlý počítač, hodně disket (asi sedm, to není ani 6MB), něco zvuků a dobrý kreslíř. Amiga nebo ST se přímo nabízí. Pak už zbývá jen rok usilovné týmové práce a dílo je na světě.

Ano, Dragon's Lair není jen tak obyčejná tuctová hra, jakých se každý měsíc objeví na trhu desítky. Středověkého komiksového rytíře musíme provést asi třinácti animačními scénami až k jeho vytoužené lásce. Na každém kroku hrozí snad deset druhů smrti, všechny vykreslené do nejmenšího detailu. Ti, kteří se ještě se žádnou z her Readysoftu nesetkali, budou jistě dumat, jak se vlastně takový film "hraje". Všecko je velmi prosté. Postačí na desetinu sekundy přesně pohnout joystickem do správného směru, či stisknout střelbu. Opravdu je to tak jednoduché? Jistěže není, je to ta největší slabina hry! Nedokážete totiž předvídat, jak se bude postavička na příští dvě sekundy chovat. Ale i kdyby vaše intuice byla vycvičena sledováním Kačeřích příběhů, nikdy neodhadnete správný okamžik, kdy se máte pohnout! Autoři si tuhle nedokonalost uvědomili, proto do hry zabudovali zvláštní (cheat) mód. Stačí na začátku stisknout správnou kombinaci tlačítek a počítač se na 10 minut změní ve video. Pak už se jen díváte a bavíte. Kdo nemá hard disk, ten si hru zpestří stálým vyměňováním disket!

L.L.G.

Dragon's Lair
Readysoft – 88'
Arcade

Excalibur 5	74%
grafika 1	hudba 1
nápad 3	zábava 4

CADAVER

Knight Lore byl hitem na osmibitech, dnes mají šestnáctibity svého 3D bludišťového klasika. Hra minulý rok řádně rozčeřila soft-vody na Západě, teď je na řadě v Excaliburu a za rok se Cadaver stane měřítkem, kterým se budou porovnávat nejnovější prostorové bludišťovky.

Dávno tomu, co na hradě Wulf panoval král Wulf, toho jména třetí. Ve svém království vládl moudře a spravedlivě. Král ale zemřel a ani jeho věrnému rádci, Lordovi Carolusovi, nedopřál osud osiřelou zem dlouho spravovat. Zanedlouho po smrti svého pána také Lord za záhadných okolností zemřel. Celičké bohaté království se pak stalo snadnou kořistí sousedních vládců. Dodnes v něm lidé strádají ve válkách, trpí nemocemi a bídou. Mohutný hrad na skále však stále vzdoruje bandám loupežníků i zubu času. Tyčí se opuštěný, mezi hlubokými bažinami v hustých mlhách, jako mlčenlivý svědek ztracených časů. Je ale opravdu pustý a prázdný?

Malého trpaslíka Caradoca však takovéhle povídačky moc nevzrušují. Ze všeho nejvíce jej teď zajímá, zda najde střechu nad hlavou. Hostinec, kam se navečer uchýlil, je plný. Místo je jenom v začazeném, temném koutě vedle tří starých, špinavých žebráků. Nikdo nechce v tak nebezpečných dobách spát v noci venku pod širým nebem, proto si Caradoc s povzdechem dá ranečeк pod hlavu a přikryje se svým obnošeným pláštěm.

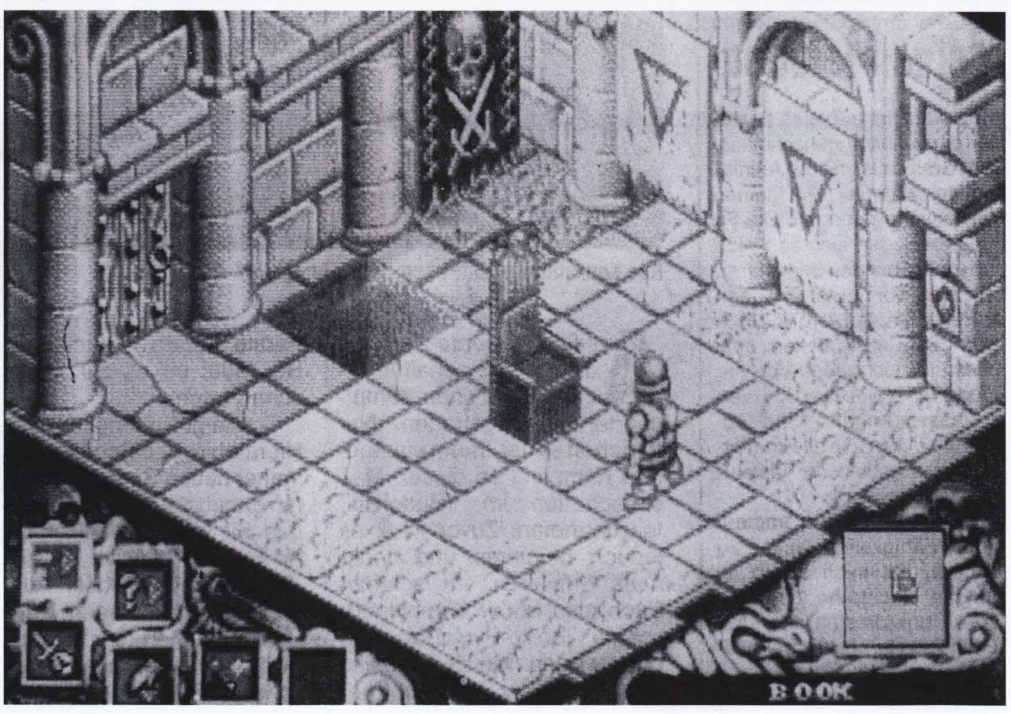
Tuhle noc ale asi spát nebude. Stále ho ruší tiché povídání starců. Všichni tři jsou veterány poražené a rozprášené armády Lorda Caroluse. Z hovoru se náš hrdina dozví o zuřivých bitvách, o velkém stradání prostých poddaných i o zakeřné vraždě spáchané na Lordovi. Všechnu hrůzu má na svědomí služebník temných sil Dianos Necromancer. Spolu se svojí čeledí, s odpornými příšerami a démony se pak nastěhoval do osiřelého hradu. V nedobytné pevnosti kuje pikle proti celému světu. Trpaslíka až doposud nechává tlachání starců netečným, ale když nakonec uslyší o ohromných pokladech a předmětech s neuvěřitelnou magickou silou, zmocní se ho palčivá touha po slávě a majetku.

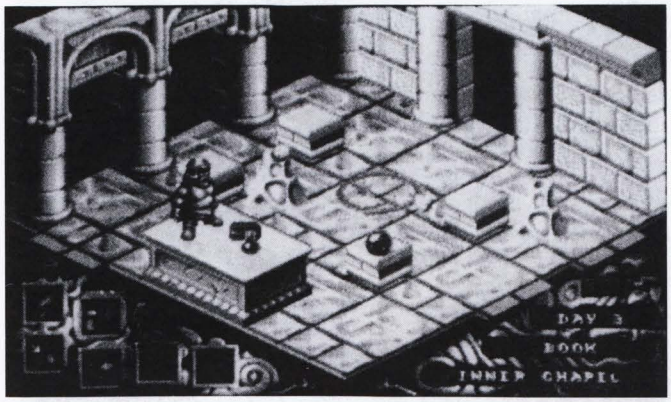
Ráno, hnán myšlenkou na zvonivé a lesklé mince, vydá se k rodovému sídlu Wulfů. Přes nebezpečné vody se přeplaví v malém vratkém člunku. Když už má břeh na dohled, uvidí u paty skály, kolmo vystupující z vody, malý otvor. Zamíří k němu se svou loďkou a pevně doufá, že tu nalezne utajený vchod do hradu. V zaplavené jeskyni však najede na ostré skalisko. Náraz udělá díru do ztrouchnivělé loďky a ta se potopí. Není cesty zpět, Caradoci! Vpřed, páni hráči!

Podle hrubě opracované klenby poznáte, že se nacházíte ve sklepení pod hradem. Ten správný vchod dovnitř jste ale ještě nenašli. Přistupte k prvním dveřím, které ve skále najdete a než stisknete zrezivělou kliku, podívejte se vzhůru na strop jeskyně. Tam někde nahoře se ve své alchymistické laboratoři skrývá ďábel Dianos, ke kterému určitě nebudete pozváni na snídani. Dobrodružství nám začíná.

S hrdinou hry, malým Caradocem, se pohybujete v třídimenzionálním světě, který vidíte šikmo shora. Pohyb figurky ovládáte joystickem, pomocí "fire" můžete skákat. Někdy jsou skoky nezbytné, jinak by trpaslík nedosáhl na předměty ve výšce nebo by zapadl někam do nezakryté díry. Při cestě jeskyněmi a po hradu nacházíte spoustu všelijakých věcí. Lahvičky, které obsahují životodárné nápoje, ale i ty s jedem. Runové nápisy a kouzelné průpovídky v sobě skrývají sílu všemocné magie. Pergameny a také knihy s důležitými informacemi. Ty pečlivě studujte, chcete-li vyluštit hádanky, které na vás ve hře dále čekají, nebo se vyhnout proradným léčkám.

Když se s trpaslíkem přibližujete k předmětu, automaticky se v dolním rohu objeví symboly úkonů, které s ním lze provádět. Tak nemůžete přehlédnout ani ty nejmenší věci. Možností, jak sebrané předměty využít, nabízí hra Cadaver velmi mnoho a jsou vskutku rozmanité. Můžete hýbat pákami, strkat mince do otvorů, rozbíjet křehké nádoby. Často musíte několik nabídnutých možností mezi sebou prokombinovat. Těžké





KNIGHT LORE
a ještě několik dalších

Je tomu už pěkných pár roků, co mikropočítačovému světu kraloval gumový ZX. Ten měl mnoho žen, tou nejkrásnější byla Ultimate. Škoda jen, že umřela tak mladá ... S nostalgií si zavzpomínejme na zaniklou firmu a na tři její vynikající a originální 3D bludišťové hry.

věci, jako pytle nebo bedny neseberete, zato je lze libovolně postrkávat. Nezřídka pod nimi najdete nějaký tajný mechanizmus nebo předmět, potřebný k dalšímu úspěšnému pokračování hry. Bedýnku užijete i jako stoličky, když se nebudete moci dostat na výše položená místa.

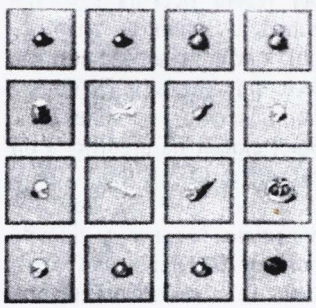
Další akce voláte klávesnicí, nebo pomocí menu. Stačí jeden povel a už se přehrabujete v trpaslíkově batohu. Tak můžete používat i předměty, které nese v ranci. Určitě tam bude i Caradocův deník, který obsahuje moc důležitých záznamů. Najdete mezi nimi údaje o trpaslíkově majetku, o jeho zdravotním stavu a o úspěších, které ho potkaly na dobrodružné cestě. V deníku můžete postupně sledovat vývoj vašeho hrdiny, protože s každým úspěšně zvládnutým problémem nebo vyhranou bitkou stoupá jeho zkušenost a životní síla.

Jedním zmačknutím tlačítka klávesnice si také vyvoláte mapu. Objevíte na ní všechny prostory, ve kterých jste již byli a prozkoumali je. Ve hře Cadaver si proto nemusíte mapu kreslit, ale i tak mějte tužku při ruce. Musíte si totiž poznamenávat důležité pokyny pro vyřešení nesčetných hádanek.

Celá hra je skutečně jedno velké dobrodružství, do kterého jste se s Caradocem dali. Hrad má pět poschodí (level) a v každém je okolo sedmdesáti místností. Tedy dost bloudění a přemýšlení, možná na několik týdnů.

Potíže a hádanky, které se staví do cesty trpasličímu hrdinovi, se v průběhu hry stále více komplikují a zamotávají. Často se dostanete do téměř bezvýchodných situací. Ale Caradoc a jistě ani vy se ve svých záměrech nedáte ničím odradit, i kdyby to mělo stát život, nebo dokonce několik probdělých nocí.

L.L.G.



Nakonec ještě několik poznámek:

Známý tvůrce dokonalých návodů ANDREW již pro vás všechny připravuje do některého z dalších čísel podrobný popis Cadavera.

Na obálce Excaliburu č.5 vidíte Caradoca sestupovat do podzemí. Po které že řece se k tomu hradu připlavil? Kdo uhodne, napíše své řešení na korespondenční lístek, připojí úplnou adresu a může se těšit na knížku, kterou mezi správně řešitele vylosujeme.

Cadaver
Imageworks – 90'
Adventure

Excalibur 5 90%

grafika	hudba
1	2
nápad	**zábava**
2	1

Knight Lore bylo první dílko anglické firmy Ultimate, vytvořené v jednoduché, ale bezchybně zvládnuté trojrozměrné grafice. Šikmo shora sledujete hrdinu, rytíře měnícího se každou noc ve vlkodlaka. Do čtyřiceti dnů musí zlomit zaklet. Jak? Vyhledat čaroděje a v jeho kotli namíchat kouzelný nápoj. Dříve je ale nutné sebrat potřebné přísady, rozesetě po hradě. Co mág potřebuje, ukáže se v páře nad kotlem. Avšak pozor! Kouzelník vlkodlaky nemiluje, proto jej zbaví jednoho ze tří životů. Není sám, kdo usiluje o rytířovu smrt. Hrad je plný skákajících koulí, duchů, ostrých hřebů a padajících věcí, kterých se nelze dotknout. Navíc je tu ještě kletba. Když se převtělujete, nepohybujete se a stáváte se snadným terčem. Figuru můžeme ovládat jak klávesnicí, tak (nepřesně) joystickem.

Protože se Knight Lore dobře ujal, následovalo brzy pokračování. Alien 8 - další hra Ultimate, se nesla ve stejném duchu. Až tak podobném, že si vysloužila hanlivou přezdívku Knight 8. Opravdu to vypadalo tak, že programátoři jen změnili některé objekty, předělali mapu, trochu si pohráli s jiným motivem hry a hurá na trh.

Robotek musí v Alien 8 zneškodnit několik transformátorů, jinak jeho kosmická loď vybuchne. Když na každý transformátor nasadí odpovídající hlavici, má vyhráno. Má to ale opět háčky. Časový limit, spousty zdivočelých robotů, krysy na kličeč a krkolomná místa bludiště, která jdou přeskákat jenom se štěstím. I přes nepokrytou podobnost s předcházející hrou je Alien 8 trojrozměrné bludiště s visačkou ZX-super.

Pak ještě následovaly další hry na podobném 3D principu s plynulým scrollingem (Night Shade, Gunfright, Bubbler). O nich možná někdy příště. Poslední hra Ultimate - Pentagram, je na stejném principu jako Knight či Alien. Černokněžník musí najít několik dílů pentagramu a... přiznám se, že dodneška se mi nepodařilo zjistit proč! Hra je už jenom slabý odvar z předchozích her. Je zřetelně vidět, jak Ultimate docházel dech. Grafika je sice stále dobrá, ale mnohé firmy byly už tehdy v 3D zobrazování mnohem dál. Byl neúspěch Pentagramu posledním hřebíkem do rakve královny Ultimate?

L.L.G.

Knight Lore
Ultimate
Adventure

Excalibur 5 77%

grafika	hudba
3	3
nápad	**zábava**
1	1

Alien 8

Excalibur 5 70%

grafika	hudba
3	3
nápad	**zábava**
2	1

Pentagram

Excalibur 5 45%

grafika	hudba
3	4
nápad	**zábava**
4	4

LOOM

Firma Lucasfilm má mezi fanoušky her typu adventure tu nejlepší pověst. Také počítačová pohádka LOOM se povedla na jedničku. Časopis Power Play jí za grafiku udělil pro rok 1990 první místo plus počítačového "Oskara".

LUCASFILM

Ke kompletu hry, sestavenému ze tří disket s návodem a knihou čarodějných formulí (Book of Patterns), je přidána magnetofonová kazeta.

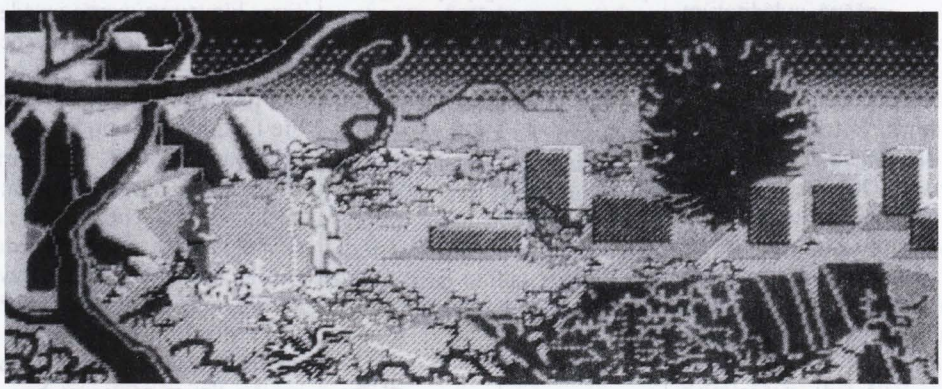
Nahrávka rozhlasové hry vypráví o cechu kouzelných tkalců. Aby unikli závisti světa, ukryli se kdesi uprostřed oceánu na malém ostrůvku Loom. Tam tkalci žijí podle svých přísných zvyků a pravidel. Rada starších odnepamětí nepovoluje nikomu cizímu usídlit se na ostrově. Proměnní v racka každého, kdo se tu třeba jen pouhou náhodou objeví. Lidé na ostrově vytvořili naprosto uzavřené společenství. Zákony genetiky jsou ale neúprosné. Daň za izolaci byla krutá. Ženy tkalců se staly neplodnými.

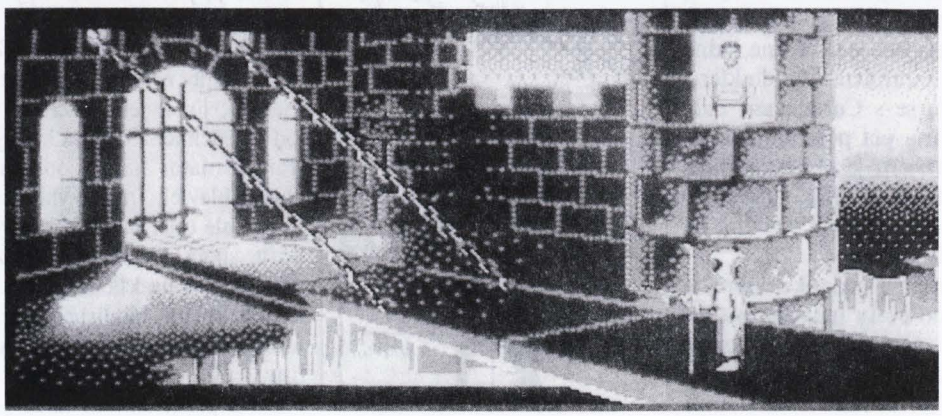
Bobbin se narodil před sedmnácti lety. Je posledním dítětem Loomu. Jeho matka brzy po porodu umřela a svěřila ho do péče staré vědmy. Podle Rady se už tkalcům nikdy víc nemělo narodit žádné živé dítě. Proto vůdce cechu Bobbina proklel, vyloučil ze společenstva a zakázal učit jej umění tkalců. Vědma však příkazy porušila a zasvětila Bobbina do základů magie. Za to ji zakleli do slepičího vejce. Duše Bobbinovy matky za trest proměnila všechny tkalce v labutě. Odletěly vysoko mezi hvězdy až tam, kam asi odcházejí duše zemřelých kouzelníků. Jen malý Bobbin zůstal naživu. Svému cechu dokáže, že je jeho platným členem. Má se naučit všemu, co tkalci ovládali, proměnit se také v labuť a odletět nebeskou bránou za nimi.

Skončilo povídání z pásku a ti přátelé, kteří očekávají řadu nakupených potíží a problémů, jak tomu dosud bylo u předchozích her Lucasfilmu (M.Mansion, ZakMcKracken, I.Jones), budou zklamáni. Ve hře se žádné předměty nesbírají a bez vkládaného textu to také jde. Jedinou pomůckou při řešení nepříliš složitých záhad je Bobbinova magická hůl, kterou lze skvěle čarovat. Je to spíš kouzelná flétna než hůl. Během hry se učíte sami. Stačí ukázat na předmět a on zahraje svou melodii. Pak ji v pravou chvíli pomocí hole opakujete. Nejprve se dozvíte posloupnost tónů E-C-E-D, která tu něco otevírá (dveře, vajíčko). Jak se Bobbin dostává do nebezpečných situací, jak je lépe a rychleji zvládá, tak roste jeho kouzelná moc a dokáže zahrát více tónů.

Pro začátečníky v oboru adventure je Loom ta pravá hra, která vás téměř sama dovede k cíli. Postačí posadit se před obrazovku, pustit zvuk naplno a nechat se unášet světem fantasie. Na téhle hře je báječné, že figurka Bobbina nikdy nemůže zemřít.

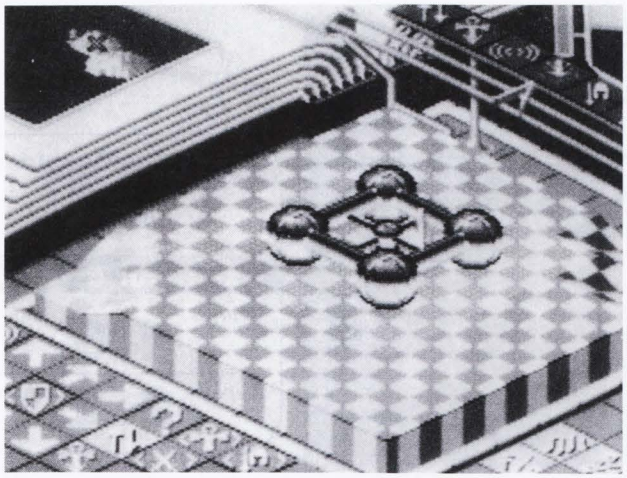
Loom má skvělý námět, jednoduché zacházení, výborné hudební zpracování a čistě animované postavy (jen při animaci více obrázků najednou se Motorola v Amize či STčku trochu zadýchává, ale IBM-AT to zvládá na jedna). Jenom škoda, že hra trvá tak krátce; za dva večery ji pohodlně zvládnete. Pro ty, kteří si na začátku zvolí úroveň Expert, je připravena zvláštní koncová animace. L.L.G.





Loom
Lucasfilm - 90'
Adventure

Excalibur 5	87%
grafika 1	1 hudba
nápad 2	2 zábava



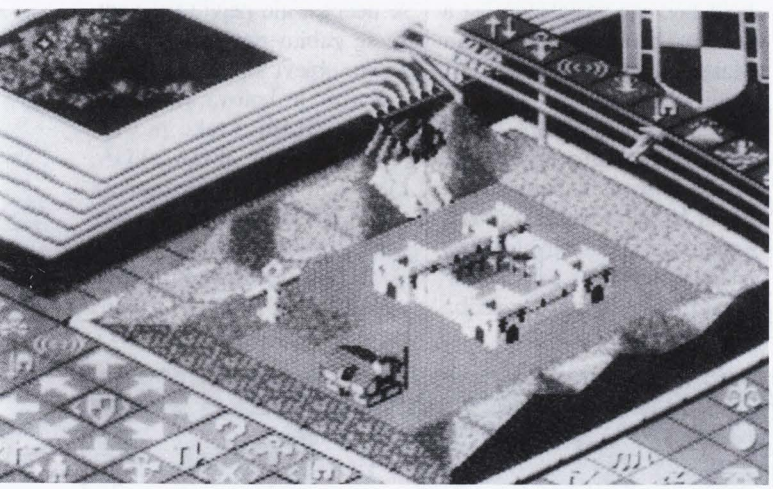
POPULOUS

Powermonger - tak zněl náš tip na hru roku v č.3 Excaliburu. Začátkem předminulého roku firma Bullfrog slavila úspěch se strategickou hrou Populous. Přestože tedy nejde o žádnou horkou novinku, stojí za to, abychom se ke hře Populous vrátili, vždyť byla vyhlášena nejlepší hrou roku 1989.

Populous patří k tomu typu her, které nepotřebují úvodní legendu. Legendou je zde hra sama. Je to nemilosrdný boj dvou věčných rivalů. Zápas sil dobra se zlem.

Odvěký střet nebe a pekla se odehrává na obrazovce vašeho počítače. Přesněji, bojuje se na stole uprostřed obrazu. Autoři hry se nejspíše nadchli plastickým stolem, který nechybí na žádném generálním stábu a udělali z něj centrum zapasu. Strategický charakter hry se tak ještě víc zvýraznil. V následném Powermongeru zůstal stůl základem, přibyli jen skuteční vojevůdci.

V Populous jste ještě jen nehmotným vůdčím duchem lidiček na stole a jejich konání. Jako vládce dobra můžete tu svými rozhodnutími nepřímo řídit svůj "vyvolený národ" až do rozhodující bitvy. Vaše síla je úměrná jeho počtnímu stavu. Čím větší skupinu ovládáte, tím víc vzrůstá na straně dobra energie a pak vládnete mocnějšími zbraněmi. Proto musíte své populaci vytvářet ty nejlepší možné podmínky, aby se mohla stále rozvíjet. Co nejrychleji rovnáte myši území okolo. Tak lidé postupně postaví malý stan, pak chatrč. Až se vám podaří vyrovnat staveniště rozměru 5x5 čtverců, obyvatelé si už sami vybudují největší obydlí, středověký hrad. Z něho vzejde nejsilnější pokolení.



Na druhém konci číhá nepřítel. Všemožně se snaží vše překazit. Máte stejné zbraně: Zemětřesení nebo povodně či výbuchy sopky. Záleží jenom na správném místě a vhodné chvíli, kdy bude přírodní živel použit nejúčinněji.

Program po spuštění nabídne tři verze: Tutorial- zácvik, Conquest - bitva a Custom - tvoření. Nováčci by měli nejprve zkusit trénink, či vytvořit vlastní zem (Custom) a tu pak dobývat. Nejdůležitější je ale Conquest. Čeká tu na 450 světů k postupnému dobytí. Pronikání je vždycky o chlup těžší. Po vítězství se dozvíte další postupové heslo.

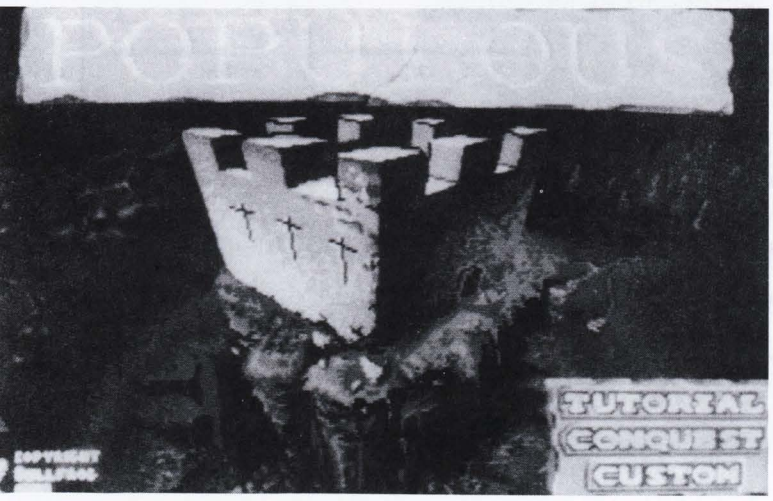
Nový svět se od ostatních liší počtem obyvatel, jejich rozmístěním a počáteční silou soupeřů. Na základní disketě je ku výběru pět územních typů. Komu snad nestačí zimní krajina, poušť či step, tomu Bullfrog připravil další datovou disketu.

The Promised Lands, jak se speciální disk jmenuje, se přihrává jako data k základní hře. Dává možnost vytáhnout do boje se zelenými mařťánky, s kovboji a Indiány, s Napoleonem při Francouzské revoluci nebo s Legopostavičkami v zemi ze známe stavebnice. Nejhezčí je Computerland, kde se v zemi z počítačového papíru a s mořem z Ascii kódu utkávají ti dva věční rivalové - Commodore a Atari. Neprozradím, kdo je na straně dobra.

Tvůrci z Bullfrogu odvedli výbornou práci. Grafika, plná detailů i dokonalá animace, propracované strategické herní prvky, hudba a řada FX zvuků, to vše dokaže vykouzlit ohromnou atmosféru, plnou napětí i překvapivých zvratů a radosti z vítězství.

(V Excaliburech 1/2 jsme uveřejnili tabulky s hesly ke vstupu do jednotlivých úrovní. Návod k velmi podobné hře Powermonger byl otištěn ve 3. čísle.)

L.L.G.



Promised Lands
Bullfrog – 90'
Data

Excalibur 5 88%

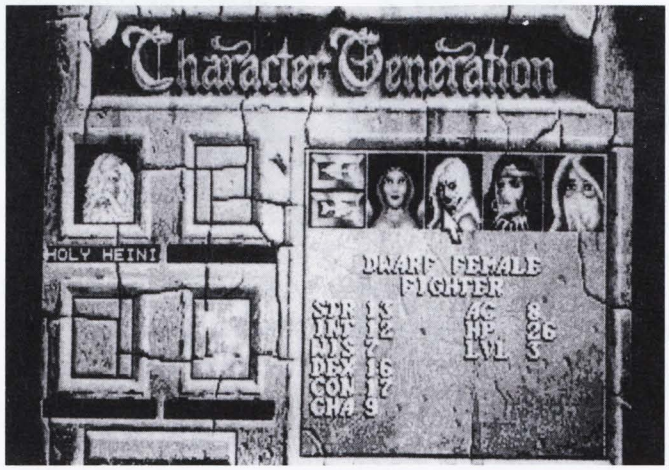
grafika	hudba
1	–
nápad	zábava
1	2

Populous
Bullfrog – 89'
Adventure

Excalibur 5 91%

grafika	hudba
1	2
nápad	zábava
1	1

EYE OF THE BEHOLDER



Eye of the Beholder
SSI – 91'
V hlavní roli

Excalibur 5	76%
grafika 1	hudba 3
nápad 2	zábava 2

Jsou to již tři roky, co firma SSI ze Států začala první hrou Pool of Radiance serii zdařilých fantasy her. Chystáme si už o ní povídání, dnes však dojde jen na novinku. Tou je Eye of the Beholder – Oko pozorovatele.

SSI zasazuje náměty svých her do stále stejných krajin. Fanouška her v hlavní roli nepřekvapí, když se opět ocitne ve "Forgotten Realms". To jsou "Zapomenuté říše", které zná už z předchozích her od SSI. V jednom z větších měst, ve Waterdeepu, provádějí neplechy temné mocnosti, zabydlené pod zříceninou hradu. Městský úřad je bezmocný a proto hledá pořádné chlapíky, kteří by řádění pod starým hradem učinili přítrž.

Teď tedy přichází na řadu vaše parta čtyř neohrožených bojovníků. Během hry budete mít možnost přibrat ještě do své družiny další dvě postavy. Jak to ve Forgetten Realms bývá, nežijí v téhleté fantasy zemi jenom lidé. Do podsvětí se může vypravit skupinka z příslušníků šesti ras, (od trpaslíka až po elfa), kteří mají jedno ze šesti "povolání" (např. zloděj, kněz, bojovník). Přitom se už poprvé projeví přednosti nové serie fantasy her od firmy SSI. Místo výběru z malých řádků textu a nepochopitelných čísel s obrázky, jaký byl u jejich starších her, (vždycky mi to připomínalo nedávné hloupé dotazníky), je nyní všecko jednoduché . Obrázky a charakteristika jednotlivých postav jsou vám předkládány doslova na mramorovém podnosu. Již pouhý výběr bojovníků přinese hráči zábavu, která mu je odměnou za přemýšlení.

Jestliže jste se složením své skupiny hotovi, začne vaše dobrodružství na nejvyšším poschodí bludiště o dvanácti úrovních. Kdo se ve 3D fantasy hrách jen trochu vyzná, toho hned po prvních krocích napadne: Dobře to vykradli! Autory hry Dungeon Master od FTL (v minulém Excaliburu) asi z toho začne bolet hlava, konkurence je tady!

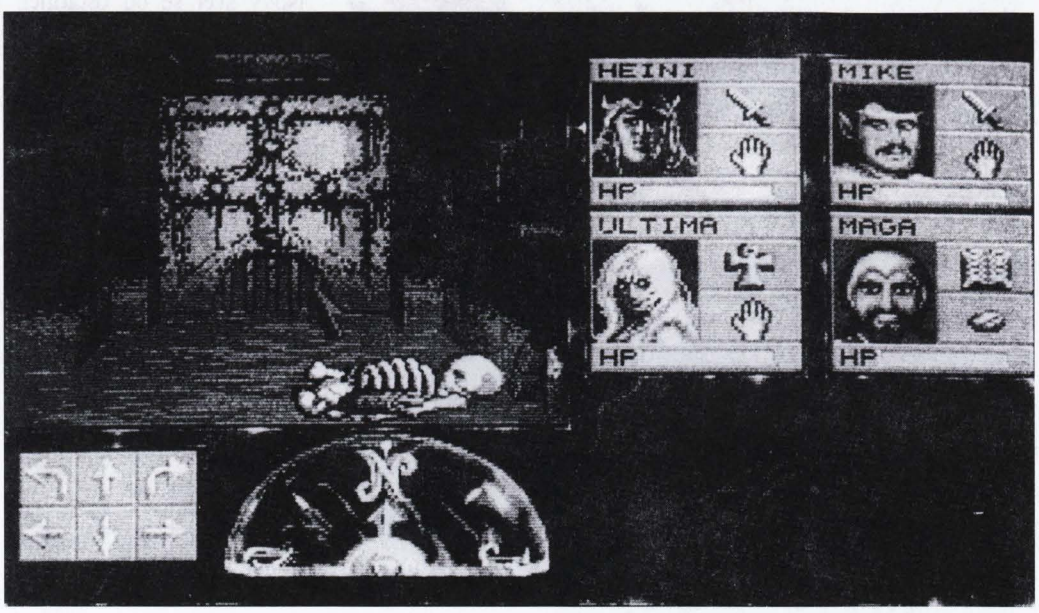
Na obrazovce jsou vpravo vedle pohledu do labyrintu rámečky s hlavičkami vybraných bojovníků. Zbraně, kterými jsou vybaveni, se objevují vedle portrétu. Pod ním je ukazatel zdravotního stavu. Stačí pouhé ťuknutí myší na obrázek hlavy a dostanete se do menu, ve kterém zjistíte vše, co určená osoba nese. Je v něm znázorněno i její tělo, rozdělené do políček odpovídajících jeho jednotlivým částem. Už se vám tak nemůže stát, že si boty budete navlékat na krk místo náhrdelníku. Každý bojovník potřebuje pro boj s netvory dostatečně jíst a pít. Ten, kdo poznal Dungeon Master, snad ani nemusí číst anglický manuál.

V D.M. byl labyrint postaven jenom z kamenných kvádrů. Zde se stěny často mění. První tři patra slouží městské kanalizaci kde nechybí bahno a slizké stěny. Pak čekají skalní štoly a po nich výzdoba jakési "aztécké svatyně".

Přišery útočí jednotlivě i ve skupinkách. Dvojice vepředu se jim brání sečnými zbraněmi, zadní bojují hvězdicemi, vrhají dýky a vystřelují šípy. Dojde i na magii, která přebrala prvky jak z D.M. (skládání kouzel do průpovídky), tak i ze starších SSI her. Pod zemí narazíte nejen na nepratele, ale i na příznivce, kteří vám budou pomáhat.

Když jsem Eye of the B. začal nadšeně hrát, za chvíli jsem ochladnul. Program má technické chyby (do jedné přišery se zavřou dveře a nic se neděje), ale nejvíc mi vadí, že se zabité potvory po čase znovu objeví v plné síle.

Zatím je hotova verze pro Amigu (1MB) a také pro PC (640KB; CGA, EGA, VGA; Lib-, Soundblast). Dočkají se však i STčkáři. Dobře zpracované přišery jsou na PC-VGA skutečnou pochoutkou, pěkně vypadá i 32barevný modus na monitoru Amigy. L.L.G.



THE GREAT ESCAPE
ESCAPE FROM COLDITZ

Druhá světová válka je pro výrobce herního software dodnes vděčným námětem. Některé firmy se přitom dostaly dál, než jen k různým střílečkám a simulátorům. Mezi nimi i firma Ocean, která jinak dominuje v arcade hrách. The Great Escape je tedy hrou pro Ocean netypickou a přestože to není hra právě nejnovější, zmínku si rozhodně zaslouží. Patří do zlatého fondu počítačových her na osmibity.

Hra je klasickou akční adventure. Chce vytrvalost, bystrost a praktické uvažování. Uprchnout z hradu Colditz, to věru není lehký úkol.

Svého hrdinu ovládáte joystickem. Nepohnete-li jím, bude se váš muž chovat jako vzorný vězeň. Může procházet mnoha místnostmi hradu a nalézat věci, potřebné k útěku. Pozor, ne všechny části hradu jsou pro vás přístupné! Přistižení na zakázaném místě má zlé následky. Také nesmíte dopustit, aby u vás byly nalezeny podezřelé předměty, proto každou získanou věc je třeba před nacisty ukrýt. Rozhodující ve hře je čas. Vězňův život je tvrdý, v určitou denní dobu musí být na předepsaném místě, jinak přijde trest. Pobyt v samotce není žádný med a opakovaná návštěva této místnosti zlomí každého (prapor jeho odvahy klesne). Navíc jsou potrestanému odebrány všechny věci, které má u sebe. To často znamená úplný konec hry. Naštěstí budete vždy včas informováni, kam máte právě jít. Text se objeví v dolní části obrazovky.

Vaší jedinou šancí je plně se vžít do role vězně, zůstávat nenápadným a při vzorném plnění svých povinností nepropást jedinou příležitost na posílení svých šancí k útěku. Choďte včas k jídlu, na nástupy, do odpočinkové zóny, nevynechejte jediný balík Červeného kříže. Každá drobnost může být dobrá. Výhodné je jednat v noci, pozornost nacistů přeci jenom otupena - pozor však na reflektory na strážních věžích! Pamatujte, že uniknout můžete mnoha způsoby - záleží jen na vás a na specifických okolnostech.

8/16 Hrad Colditz se nachází asi 20 km od Lipska (Leipzig). Stal se smutně proslulým v době druhé světové války, kdy v něm byl umístěn zajatecký tábor. Nebyl to však obyčejný tábor - byli v něm drženi vězni, kteří se již pokusili utéci z jiných lágrů. Colditz byl velmi dobře hlídán, opatřen neprůchozími bezpečnostními zónami a již jeho poloha odrazovala od pokusu o útěk. Přesto se našli odvážlivci, kterým se to podařilo. Dnes můžete prchat z přísně střeženého hradu a zůstat přitom sedět doma v teple. Umožnily to firmy Ocean a Digital Magic.

Hra je zpracována ve výborné (pro osmibity vskutku výborné) prostorové grafice. Zpracování zcela odpovídá nejvydařenějším produktům firmy Ultimate, které jsou dosud pokládány za vrchol 3D grafiky na ZX Spectru.

Děj poměrně rychlé hry je strhující. K dokončení budete potřebovat pevné nervy a hodně trpělivosti. Ale tak už to bývá. Pokud se dostanete do situace, kdy bude další existence vašeho počítače vážně ohrožena, pak příliš neváhejte a použijte berličky, (spíše důkladné berly), kterou jsme vám připravili také v tomto čísle našeho Excaliburu vzadu v rubrice "Jak dál?" na straně 33.

Novinkou v akčních adventure je Escape from Colditz (EFC) od poměrně neznámé firmy Digital Magic. Zpracovává stejný námět jako The Great Escape (TGE) a my tu tedy budeme obě hry porovnávat.

Hned úvodem je třeba říci, že EFC je graficky zvládnuta ještě trochu lépe, než TGE. Zvukové efekty sice nic moc, nicméně zcela postačí k dokreslení děje a k dosažení věrohodnosti. Ve kvalitě zpracování tedy o maličko vede Digital Magic.

Zásadní rozdíl je v "obsazení" hry. EFC je udělaná, jak se na šestnáctky sluší. Váš tým zde tvoří britský kapitán, francouzský seržant, americký poručík a polský vojín. Volíte mezi nimi klávesami F1-F4, pomocí klávesy F5 získáte přehled o všech čtyřech najednou. Dále používáte ještě kurzorové klávesy. Důležité je i přepínání mezi chůzí a během. To vám umožní zachránit si kůži i v situacích na první pohled bezvýchodných.

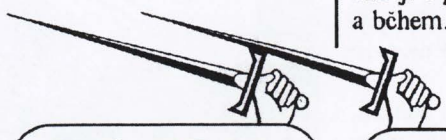
Za pomoci svých mužů prohledáte celý hrad a všude posbíráte předměty, potřebné k útěku. Avšak pozor - vězni nesmějí vstupovat kamkoliv. Hrad je rozdělen do několika národnostních oddělení, Polák tedy nesmí do části, vyhrazené jenom Američanům. Kromě toho jsou místnosti, do kterých nesmí vstoupit žádný z vězňů. Trestem je tu opět samotka. Při procházení Colditzem narazíte také na zamčené dveře. Ty obyčejné se mohou odemknout šperhákem, ale mohutné ocelové dveře otevřete pouze klíčem. Klíče nalézáte stejně jako jiné předměty v různých místnostech hradu a každý klíč je jen na jedno použití (takže se zákonitě dostanete do situace, kdy bude víc zamčených dveří, než klíčů). Podobně jako u TGE se hra odbývá v "reálném" čase a vězni musí dodržovat strohý režim.

Především na nádvoří je třeba se opatrně pohybovat a nevstupovat do přísně střežených okrajových zón. Také se vyvarujte běhu před očima stráží, to samozřejmě ihned vzbudí podezření. Pokud dojde k zatčení, pak stejně jako v TGE přijdou vaši hrdinové o všechny věci, které u sebe mají. Pokusit se o běh mezi strážemi přísně střežených zón je už vyložená sebevražda, přestupník bude bez milosti zastřelen.

Asi nejlepším způsobem útěku je (opět) kopání tunelu. K tomu musíte mít svíčku a krumpáč. Je také možné opatřit si německou uniformu s doklady a pokusit se projít mezi strážemi ven. Tak si lze vybrat z mnoha způsobů útěku - Digital Magic udává, že těchto způsobů je 42!

Escape from Colditz dokazuje, že starý námět je stále živý. Hra není o nic málo přitažlivější než její předchůdkyně a určitě přinese potěšení všem profesionálním dobrodruhům.

TAD



The Great Escape
Ocean
Adventure

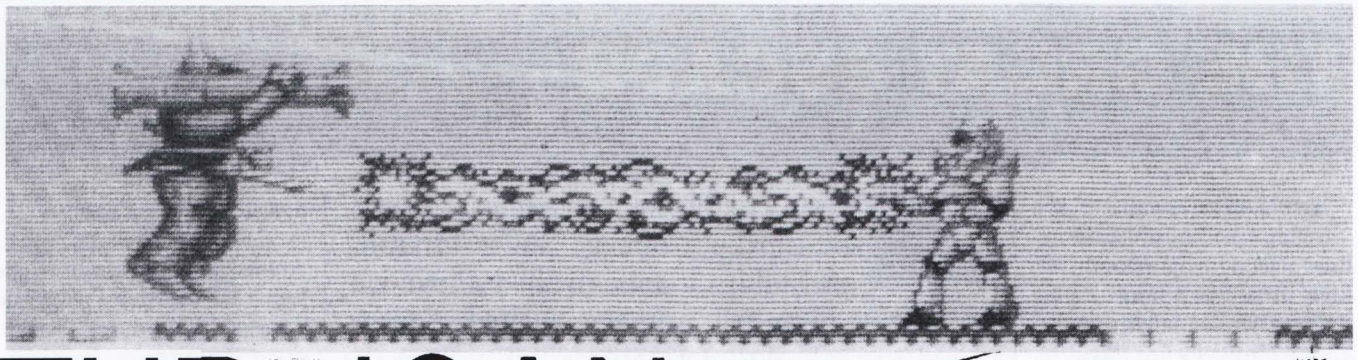
Excalibur 5 74%

grafika	hudba
2	4
nápad	zábava
1	2

Escape from Colditz
Digital Magic
Adventure

Excalibur 5 76%

grafika	hudba
2	2
nápad	zábava
2	3



TURRICAN I+II

Turrrrican II se vrací na vaše monitorrrry!

Firma Rainbow Arts má vždy v záloze nějaké překvapení. Když v půlce minulého roku sklidila úspěch s Turricanem I, nemuseli na pokračování fanoušci akčních her dlouho čekat. Nové potvory, fantastická animace s obrovským množstvím speciálních zbraní, špičková grafika plus hudba jako z CD disku!

Již tisíce let obtěžuje lidstvo zlý Morgul. Nyní se ten netvor opět vynořil. Náš hrdina Turrican čeká jen na toho, kdo ho joystickem "popadne a pak udělá pořádný cirkus". Cesta za Morgulem je obtížná. Čekají tu hluboké propasti, tmavé jeskyně a hromady nepřátel, kteří mají spadeno na vaše tři životy. Třináct levelů v pěti různých světech je ale pro fandy arcade naprostá hračka.

Jen na vašem umu záleží, jak dlouho budete strašlivého nepřítele honit. Ještě, že je hrdinný jinoch vyzbrojen nepřeberným množstvím superzbraní. Laserovou puškou může okolo sebe kropit dosti veliký okruh. Na smrtelně těžké situace musí sebrat bonus symbol, kterým si zajistí speciální zbraně. Když už ani tento základní arzenál nestačí, může pokládat miny a vrhat výbušné, či rozptylovací střely, vypouštět pohyblivý štít a co já vím, co ještě dalšího. Jednou z velmi osvědčených superzbraní je "převtělení" na ostré ozubené kolo, které zničí téměř vše, s čím přijde do styku."Ozubenec" se ale může pohybovat jenom vpravo, vlevo a směrem dolů.

Protože se technickým čarodějům od R.A. asi zdálo 13 úrovní jedničky málo (hlavně se ale hra dobře prodávala), můžete dnes prohánět už i Turricana číslo II.

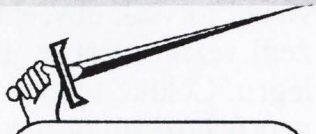
A co je nachystáno ve dvojce? V jádru nic nového, pouze 2MB fantastické grafiky, ještě dokonalejší animace hrdiny i nepřátel, pár výtečných skladeb. Lze si přát víc? Když se přidá ještě speciální level (vždy každá pátá, ve které vsedneme do rakety a prostřílíme se vesmírem do dalšího světa jako v Z-Out, nebo R-Type) a řada skvělých nových zbraní, máme arcade hru, jaká tu ještě nebyla!

Shrnuto a podtrženo:

Turrican I a II jsou akční hry, které jsou dokonale programovány. Animace je dynamická a plynulá, pozadí je nápadité a nadmíru vydařené. Přičtěte ještě do jemna vypilovaný stupeň obtížnosti, takže i naprostý nováček si zahraje. Ale pozor, úsek od úseku bude potřebovat stále více a více zručnosti při manipulaci s joystickem. Hra přímo volá po použití joysticku, který má dvě nezávislá tlačítka.

Věřím, že i ti co dohráli, si oba Turricany ještě mnohokrát s chutí zopakují. V současné době by první díl měl být k dostání na všechny typy počítačů, druhý je dosud jen na Amigu, Atari ST a C-64. Osmibity jsou však ošizeny o hudbu. To je ten věčný problém - je tu málo volné paměti.

-mCh- & L

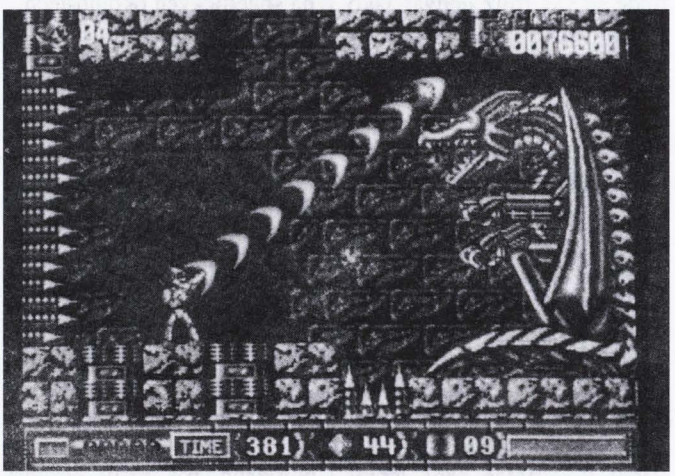


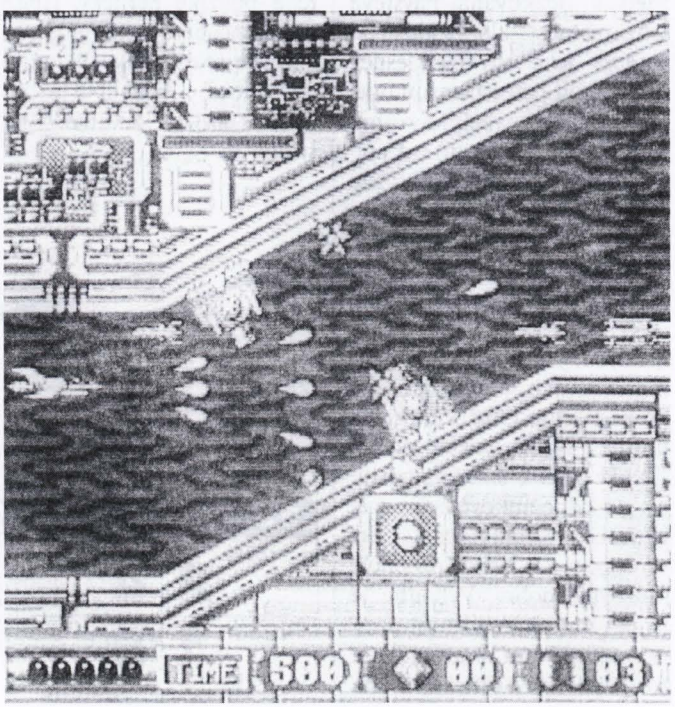
Turrican I
Rainbow Arts - 90'
Arcade

Excalibur 5	70%
grafika	hudba
2	1
nápad	zábava
3	2

Turrican II
Rainbow Arts - 91'
Arcade

Excalibur 5	88%
grafika	hudba
1	1
nápad	zábava
2	2





COLORIS

COLORIS
Avesoft, Rushware – 91'
Logický rychlík

Excalibur 5	55%
grafika 3	hudba 3
nápad 2	zábava 2

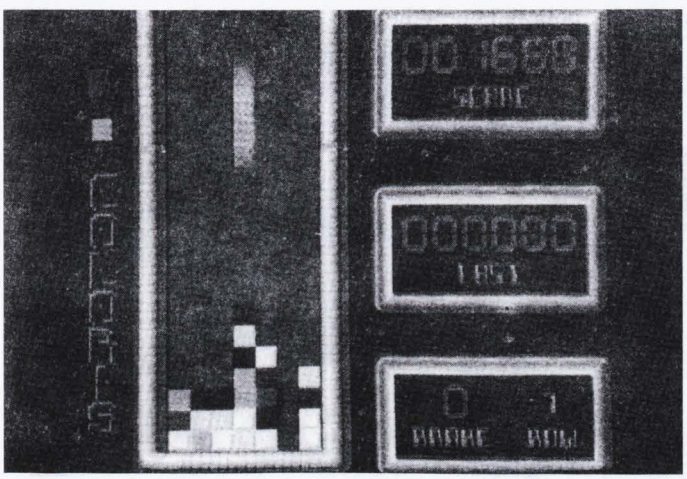
Kdesi v hluboké (finské) tajze, kde zima je dlouhá a léto krátké, sešla se jednou parta programátorů ve vyhřáté sauně, aby přemýšlela o hře, která by byla stejně přitažlivá jako Tetris.

Po dlouhém zatěžování mozků až k hranici destrukce pozitronických spojů vykrystalizovala z nepřeberného množství nápadů další nová logická hra. A protože v ní velice mnoho záviselo na barvách, dostala jméno COLORIS.

Hned na první pohled si uvědomíte, jak autoři hry byli pod silným vlivem předcházejícího populárního Tetrisu. Opět tu je důvěrně známý výřez obrazovky, v němž se ve zničujícím proudu shora valí hrací kameny. Tvoří je vždy tři barevné čtverečky. Počítač si při volbě kombinace vybírá z pěti barev.

Stisknutím tlačítka joysticku přehodíte pořadí barev v kameni. Je vaším úkolem seřadit alespoň tři čtverečky stejné barvy do řádku, nebo sloupečku, který potom zmizí se vzrůstem bodového konta i místa pro další skládání. Pokud se kameny nahromadí nad určitou hranicí musíte končit. Coloris má pro vás ještě další zpestření. Můžete si zahrát tzv. MARATON GAME, kdy se spodní okraj hrací plochy čas od času posouvá vzhůru směrem k hranici hrací plochy. Hru můžete naopak také zabrzdit, ale tuto možnost si musíte nejprve vybojovat. Pokud ji již aktivujete, musíte si uvědomit, že budete potrestáni ztrátou bodů. Pozor, brzda platí na právě padající kameny!

Coloris vás jistě zaujme svojí dynamikou a mnohými dalšími zpestřeními hry, ty si musíte okusit sami. Stojí za to, je to logický rychlík, jaký vždycky upoutá.



plotting

PLOTTING
Ocean – 90'
Logický rychlík

Excalibur 5	65%
grafika 3	hudba 3
nápad 1	zábava 2

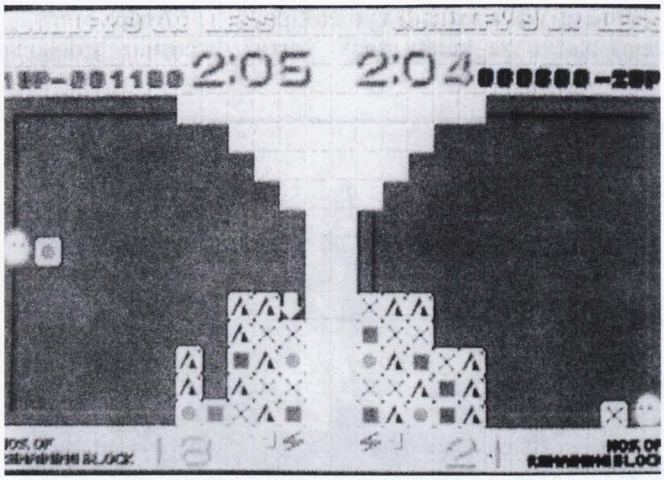
Jednoduché hry s nápadem jsou stále ty nejlepší. Bylo tomu tak u "Tetris", platilo to i později pro "Klax" a platí to dneska i pro "Plotting" (Luštění). V časovém limitu musíte pomocí dobře mířených hodů rozebrat velkou hromadu kamenů. Kameny přitom mají na sobě vyznačeny čtyři různé znaky - symboly. Z hromady lze odstranit jen takové kameny, které mají stejný symbol jako má kámen, který se právě chystáte vrhnout. Hromada se při každém hodu mění a kameny padají po sobě stále dolů (podle zákona počítačové gravitace). Spadlé vám nesmí zahradit cestu a tak přichází na řadu i "mozková akrobacie", jak jsme tomu u logických rychlíků zvykli. Aby to zase nebylo moc těžké, jsou sem tam k dispozici i "superkameny", které lze použít všude. Jen kdyby jich bylo víc!

Hody mohou být pouze vodorovné, protože mířit lze jen nahoru a dolů. Abychom dokázali rozebrat hromadu kamenů i seshora, vymysleli si programátoři celkem jednoduchý trik. Vržený kámen může být odražen zdí, která mu vadí v letu, nebo být proveden celým bludištěm spletitých cest.

Třebaže je obtížné hru popsat, hrát se dá Plotting skutečně velkolepě! Programátorská práce je dobrá: Jednoduchá, ale účinná grafika, odpovídající hudba i zvuky a k tomu optimálně vyvážená obtížnost. Plotting mohou hrát proti sobě dva hráči zároveň, má i vlastní editor úrovní - co si ještě více přát?

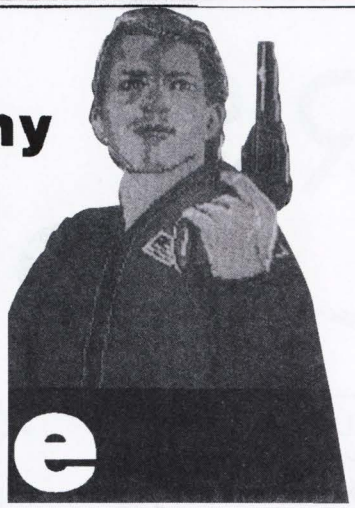
Tohle "Luštění" je geniálně jednoduché a proto je jednoduše geniální. Tím se ale dostává mezi zvláště nebezpečné návykové formy her!

L.L.G.



Továrna na hrdiny

Sierra On-Line



V Excaliburu č.1 jste se seznámili s ospalým americkým městečkem Lutton City, ve kterém začal řádit zločinec Death Angel. Policista Sonny Bonds ale neřáda dopadl a šoupl ho do vězení. Chcete se dozvědět, kdo se ze "Sierra" týmu za tímhle příběhem skrývá?

Hra na skutečnost

Seriál Police Quest je nejen vzrušující dobrodružství, ale i poučné nahlédnutí do každodenního života policisty. Hra "na policajty" se dokonce dostala i do školících středisek americké policie, která ji využívá jako účinnou pomůcku při výuce obvyklých postupů.

"Od samého začátku návrhu jsem se držel zásady, že hra musí přesně odpovídat současným praktikám policie. Kdybyste se nedrželi směrnic, nikdy byste ji nedohráli," říká o Police Quest její autor Jim Walls. To je člověk, který o policii skutečně něco ví. Dvacet let si tímto způsobem vydělával na své živobytí, než jej Sierra OL angažovala jako tvůrce svého dalšího "Questu".

Co říká o počátcích této spoluprace president firmy Ken Williams? "Jima jsme získali do party náhodou. Právě byl na zdravotní dovolené u nás v Kalifornii a docela vážně přemýšlel o odchodu ze služby."

Proč se Walls rozhodl vyměnit policejní placku za kulatý znak Sierry? "Nerad mluvím o tom, proč jsem zanechal služby. Bylo to ale hlavně ze strachu o život. Jednou jsem se zúčastnil přestřelky v New Yorku. Nikdy na to nezapomenu. Jako by se to stalo včera. Ten chlap se mne snažil zabít. Práce u Sierry On -Line mi vrátila ztracenou sebedůvěru."

Police Quest
In Search of the Death Angel
Pátrání po Andělovi smrti

"První Police Quest byl ten nejtěžší, alespoň pro mne. Já jsem ani nevěděl, jestli na tuhle práci vůbec mám. Pomalu jsem ani neuměl zapnout počítač. Nejvíc mi pomohla Roberta Williamsová a Dva chlapci z Andromedy (M. Crowe & S. Murphy). Byla to zajímavá zkušenost," s úsměvem povídá o svém prvním námětu na počítačovou hru bývalý ochránce zákona J. Walls.

V roli pochůzkáře Sonnyho musíte vypátrat a zneškodnit bandu překupníků drog, vedenou chladnokrevným zabijákem, kterému celé podsvětí říká "Anděl Smrti". Jen přesné policejní postupy a dokonalá týmová práce vás dovedou k cíli. Ve hře si nejen zastřílíte a zalaškujete s pěknou řidičkou, ale čeká na vás také partička pokeru.

Police Quest II
The Vengeance
Odplata

"Dvojka" začíná pro Sonnyho až moc nešťastně. Anděl uprchl z vězení a myslí jen a jen na pomstu. Na jeho černém seznamu je Sonny na čelním místě. Jeho (ale hlavně Váš) život visí na vlásku. Musíte Anděla zneškodnit dříve, než se stanete další obětí.

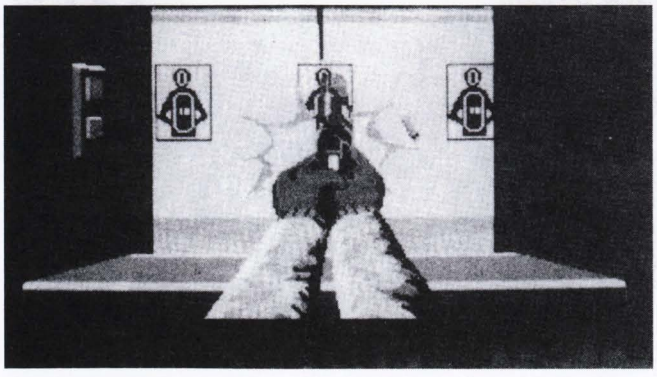
Walls: "I tohle pokračování je celé založeno na skutečnosti. Ten chlap, se kterým jsem se dostal do přestřelky, skutečně unikl z vězení. Potom ho ale chytili, a když čekal na předběžný výslech, utekl zase. Pak byl znovu zadržen a soud mu naparil 23 let. Když ho vezli k novému přelíčení, opět uprchl. Tentokrát to trvalo celé dva roky, než byl znovu vypátrán na severu USA."

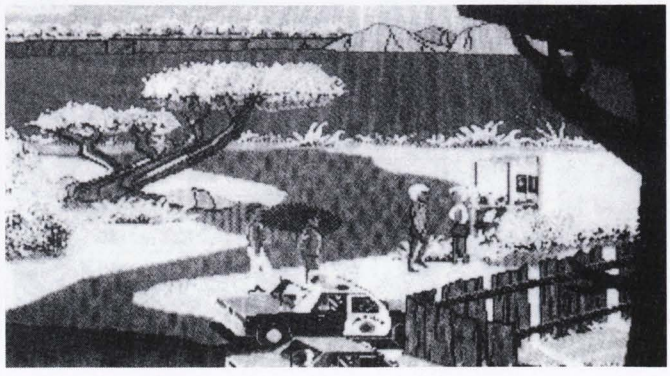
Každý, kdo dohrál tuhle nekonečnou policejní honičku, se určitě těší na další pokračování příběhu počítačového strážce zákona Sonnyho. Je jisté, že se na PQ III už usilovně pracuje, ale mezitím si J. Walls "odskočil" do jiného příběhu.

Codename: Iceman
Kódové označení: Iceman

Komu se snad bude zdát "Policejní seriál" až moc obyčejný a všední, tomu Jimmy Walls nabízí nového hrdinu. Je to tajný agent Johny Westland, který se ne náhodou podobá a chová jako jeho knižní a filmový vzor, agent 007 James Bond. Hra vás zavede na slunné pláže Tahiti, do Pentagonu a do jednoho státu na Blízkém východě. Iceman je nejen pěkně udělaný příběh v tom nejlepším "Sierra - stylu", ale zároveň i simulátorem atomové ponorky, malého člunu a akvalungu.

Jak hodnotí autor svou novou hru? "Chtěl jsem udělat něco, co v Sierra hrách ještě nebylo, pravou simulaci.





Už dávno jsem znal jednoho chlapíka, který čtyři roky sloužil na atomové ponorce a dozvěděl jsem se od něj spoustu historek. Proto jsem přišel s námětem tajného poslání, ve kterém musíte zachránit uvězněného velvyslance. Protože je to hra z budoucnosti, zahrál jsem si také trochu na věštce. Ve hře tak najdete politické intriky, světovou energetickou krizi, Blízký východ s přebytkem ropy i supervelmoci, snažící se urvat co se dá. V této napjaté situaci teroristé unesou velvyslance USA a spolehají se, že vyvolají válečný konflikt s USA. Je to prostě napínavá futorologická detektivka zpestřená o simulaci ponorky.

Chtěl bych poděkovat i veleni našeho námořnictva, že mě dokonce do jedné ponorky pustili."

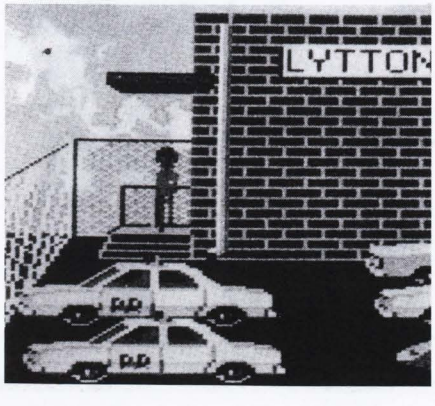
Atomová ponorka, ukryta v hlubinách Atlantiku, pluje na východ, aby zachránila amerického diplomata ze zajetí. Podaří se tato tajná mise? Určitě ano, vždyť přece ... kdo by se nechtěl stát hrdinou?

Pro nás Čechoslováky jsou hrdiny zakladatelé firmy Sierra On-Line, manželé Williamsovi. Pustili se do podnikání v úplně novém oboru a vybojovali si takovou celosvětovou popularitu. Dokázali přesvědčit lidi, kteří nikdy s počítačem nepracovali, že jen u nich je to pravé místo pro ně. Příběh bývalého policisty je také příběhem o rekvalifikaci, o hledání nové, zajímavé a dodejme, že i dobře placené práce.

Jiný příběh by zase mohl vyprávět Warren Schwader, programátor jedné z prvních her na Apple, kterého Williams, když tuto hru uviděl, přijal jako prvního pracovníka na stálý úvazek. Warren se za zajímavou práci, která jej nesmírně bavila, přestěhoval z Wisconsinu do Kalifornie. U firmy S.O-L. se stal především tvůrcem souboru karetních her, inspirovaného knížkou z poloviny osmnáctého století. Uvidíte-li někde Hoyle's Book of Games, pak vězte, že i tato hra pochází od firmy:

Sierra On-Line.

Ze zahraničních materiálu připravuje



Novinky aneb něco přichází...

Tato (doufejme stálá) rubrika vznikla na váš podnět. Možná, že naše informace v téhle rubrice nebudou nejpřesnější, protože je máme většinou až z druhé ruky. Dále je tu ještě více než měsíční výrobní lhůta Excaliburu, která ze soft-batolat dělá staré dědky. Přesto si ty krátké zprávičky přečtěte!

Lotus E.T. Challenge

Mnoho rozruchu mezi počítačovými fandy vzbudil článek z prvního čísla Excaliburu Lotus E.T. Challenge. Není se čemu divit, hra se drží na čelních místech žebříčku popularity a boduje tedy i v našem časopise. Je ovšem udivující, že ji tipují i fanoušci Sinclairu! Podle informací z časopisu Sinclair User bude její převod zpožděn a ukončen až po prázdninách. Usilovně se pracovalo jen na verzi pro Commodore 64, takže s červeným bourákem už drandí i majitelé "levnějších Amig". Ovšem Magnetic Fields nespí na vavřínech. Super Cars II je dávno na světě (bude o něm už v příštím Excaliburu), trumfem ale bude Lotus Turbo II !

Bullfrog

A do třetice z prvních stran Excaliburu. Co nového u Bullfrogu? Datové diskety na Powermonger jsou už na světě. Nezbývá než chválit. Programátoři se nespokojili jen s pouhou změnou grafiky, hru i částečně předělali. Jsme v roli generála spojenců v první světové válce. Už nepobíháme od vesnice k vesnici, abychom sehnali nějaký žvanec pro vojsko, teď jde hlavně o pohonné látky pro tanky a letadla. Programátoři nepřekovali meče na pluhy, ale na bajonety. Každou noc si prý armáda kolem sebe udělá zákopy.

Další díly pak mají být umístěny do feudálního Japonska a mezi Severany a Jižany na Americký kontinent. Ovšem nejvíce jsme zvědaví na fantasy scenerii. Elfové, hobiti a skřeti budou určitě využívat všechny "povolené" zbraně i kouzla. A co zase dál pro strategické maniaky Bullfrog připravuje? Pokračování Populous a BOB, podrobnosti budou v příštím čísle.

Lemmings

Smutná zpráva. DMA upustila od svého záměru a verze pro osmibity se prý nebude dělat. Všechny rezervy tak byly vrhnuty do pokračování Lumíku, které bude hotovo již v zimě 1991.

Mikroprose

S leteckými simulátory se tento rok doslova roztrhl pytel. Snad všecky renomované firmy se vrhly na vektorovou grafiku. Co na to Microprose, firma která už pár let v tomto oboru kraluje? Odpověď je přímo vladařská!

Trochu z minulosti - Knight of the Sky - simulace letadel z první světové války. Jako pilot na straně americké, britské a francouzské armády si můžete zalétat snad se všemi těmi "báječnými stroji", které válčily a plachtily nad bojištěm již v roce 1918.

Horká přítomnost - Cover Action. Po úspěšné simulaci piráta ve hře Pirates, která se už dlouhých 42 týdnů drží v tabulce německého časopisu Power Play stále nejvýše, se v nové hře Cover Action simuluje práce tajného agenta. Čeká vás řada úkolů v Evropě, na Středním východě a v Latinské Americe. Budete bojovat nejnovějšími (a nejdokonalejšími?) zbraněmi proti teroristům, vojenským diktátorům a hlavně proti záludnosti programátorů.

Budoucnost - Lightspeed. Země ve 21. století. Je to bída, zkáza a utrpení. Všude silné radioaktivní záření, velké změny klimatu, planeta je nevhodná k obývání. Jako pilot kosmického korábu musíte nejen přemísťovat obyvatele Země na jiné planety, ale i bojovat s nepřáteli, obchodovat a hlavně hledat další místa ve vesmíru kam lze umístit lehkovážné pozemšťany.

Líbí se vám nabídka Microprose?

Elite II

Aby to Lightspeed na trhu neměl tak jednoduché, předělal David Braben svou vesmírnou odyseu Elite. V nové Elite II se už tolik nebojuje (Thargoidi už vyšli z módy?), hlavní důraz je tu kladen na strategickou stránku. Ze hry arcade se tedy stává adventure. Pozice zaznamenané z jedničky jdou bez potíží použít a žádný hráč tak nemůže přijít o své těžce nabyté megakredity.

O Elite jsme napsali v prvním čísle, kdypak k nám dorazí pokračování?

INPUT DO REDAKCE
OUTPUT Z REDAKCE

Vážení čtenáři,
milí příznivci Excaliburu!

Znovu sedím před klávesnicí a přemýšlím, jak mám Vám všem poděkovat. Chtěl bych poděkovat čtenářům, kteří tím, že náš časopis kupují, umožňují jeho další život. Chci na tomto místě ale především poděkovat těm fandům, kteří nelitují času a píší nám spoustu dopisů s příspěvky. Vaše dopisy jsou plné dobrých námětů, nápadů, tipů a triků. Je jich tolik, že nestačíme na všecky odpovídat, proto tedy volíme tuto cestu.

Všem, kterým jsme ještě neodpověděli, slibujeme, že se polepšíme a jakmile si jenom trošičku uděláme časovou rezervičku, hned začneme ty své dluhy napravovat. Děkujeme také za mnoho anketních lístků. Pomohly nám sestavit tabulku, kterou máte vedle.

Podle předpokladů postupuje "počítačová klasika", tím máme na mysli především hry Dungeon Master, Chaos a Powermonger (ta poslední by se snad mohla jmenovat - Guten morgen - tolik už má na svědomí probdělých nocí). Ještě malé vysvětlení: Písmenko E s číslem napovídá, kdy o umístěné hře Excalibur psal. Znaménka + nebo zase naopak - znamenají postup, či sestup v tabulce. Hvězdu jsme dali těm programům, které mají premiéru. To je k tabulce všechno.

Cenu tohoto kola joystick PC DELTA věnovala firma TRIBASE COMPUTERS distributor počítačů SAM coupé a AUVA

Výhercem se stal Adam Borek, ul. pr. Šolupala 1608 Ostrava Poruba. Gratulujeme a přejeme s "novou pákou" mnoho počítačové zábavy!

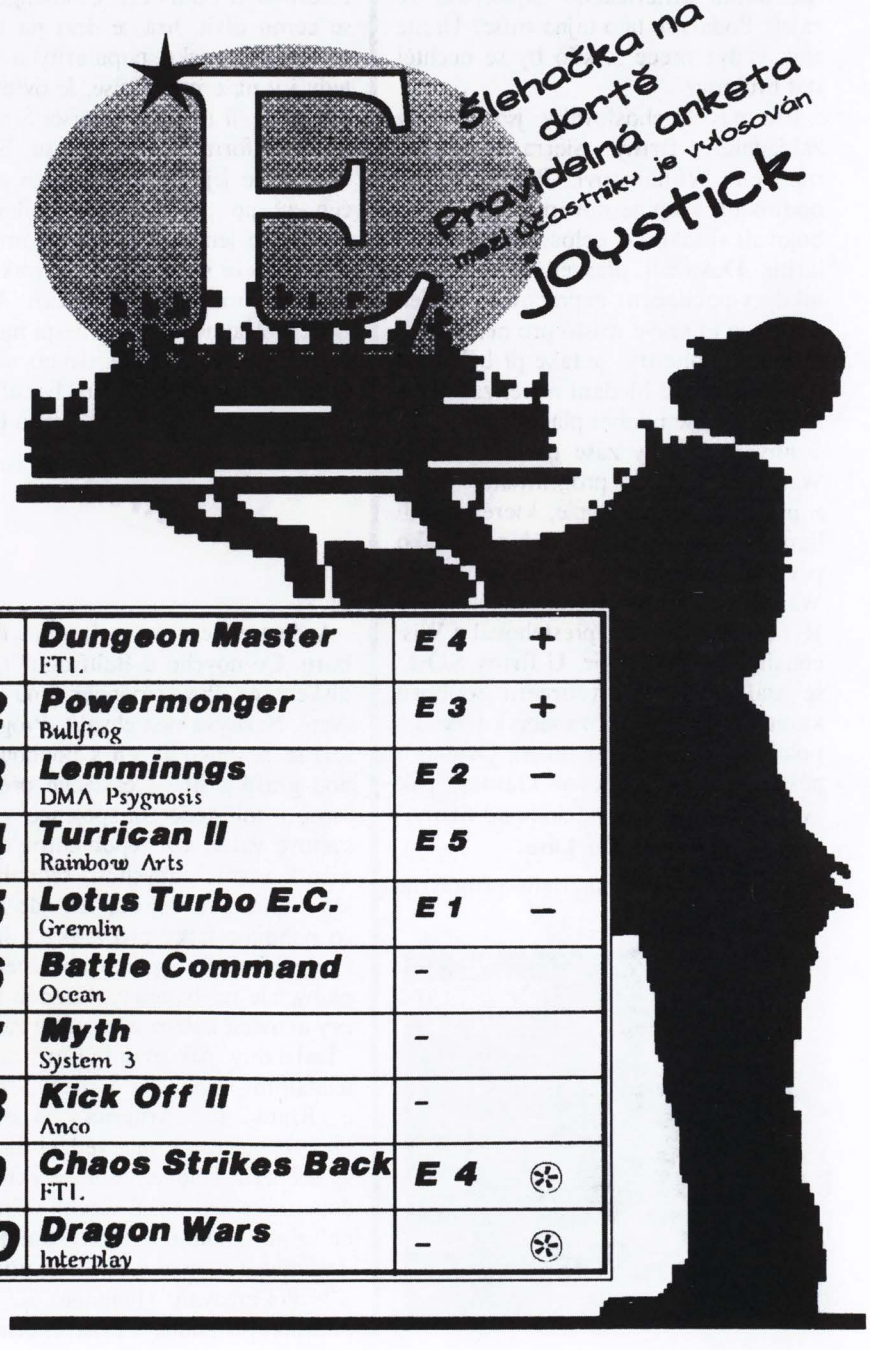
Jakže se to volávalo? Král je mrtev, ať žije král! Vyhlašujeme proto pokračování ankety a všem jenom připomínáme, že postačí přilepit na korespondenční lístek vystřižený anketní kupón, který najdete na str. 38 a napsat např.:

Mám C-64 a tipuji:
1. Pirates
2. Turrican
3. Elite

Ale pozor! Ten, kdo zapomene na úplnou zpáteční adresu, nemůže být zařazen do slosování. Jsou tací!

Chceme Vám dále něco povědět o inzerátech na straně 36. Je to první "úroda", kterou jsme dostali jako ohlasy na naší nabídku inzerce ve 3. čísle. Budeme v uveřejňování Vašich bezplatných inzerátů pokračovat, jenom si zatím nemůžeme dovolit tisknout samostatné (kartonové) lístky. Proto prosíme, Váš soukromý inzerát napište na inzertní kupón, který si odstřihnete na 38. straně.

Případné inzerenty navíc prosíme, pište čitelně! Inzerát doplňte vždy úplnou adresou i se směrovacím číslem Vaší pošty a uveďte volací telefonní znak (číslo UTO).



1	**Dungeon Master** FTL	E 4	+
2	**Powermonger** Bullfrog	E 3	+
3	**Lemminngs** DMA Psygnosis	E 2	–
4	**Turrican II** Rainbow Arts	E 5	
5	**Lotus Turbo E.C.** Gremlin	E 1	–
6	**Battle Command** Ocean	-	
7	**Myth** System 3	-	
8	**Kick Off II** Anco	-	
9	**Chaos Strikes Back** FTL	E 4	✱
10	**Dragon Wars** Interplay	-	✱

Už jsme řekli, že chodí různé dopisy. Na některé budeme odpovídat v této rubrice. Doufejme, že Vás zaujmou i pobaví stejně jako nás, ale že nikoho neodradí od dalšího psaní.

Vážená redakce!

Je mi 11 let a mám už rok počítač ***ZX Gamma****. Mám spousty her, ale stále nechápu vaše třídění na adventure, arcade, v hlavní roli, logické rychlíky atd. Já sám osobně dělím hry na dobré a špatné nebo ještě tak na staré a nové!*

J. Zelinka - Praha

Milý Jakube,

dotkl jsi se našeho jednoho bolavého místa. Jak by bylo jednoduché použít tvoje dělení, rázem by bylo po problému. Protože chceme ale hry co nejlíp popsat, používáme už zavedených "škatulek". Kde ale vzít české názvy pro různé typy her? Proto si pomáháme zavedeným anglickým označením.

Adventure - příběhy, jsou většinou textové hry (s obrázky, nebo také s oživlými postavami), které mají děj, chceš-li příběh. Arcade jsou spíše hry, založené na rychlosti a postřehu. Logické myšlení se u nich nevyžaduje. Do arcade her patří tedy všelijaké"střílečky, skákačky, běhačky", tedy nepříliš povedené české názvy. Tak jak se nenašel vhodný český výraz pro joystick, tak se asi ani arcade českého slova nedočká!

Určitě si v některém příštím čísle uděláme trošku místa a hry si roztřídíme na různé kategorie. Zatím se musíš spokojit s tímto (byť neúplným) dělením. Snad nám trochu pomohou čtenáři a pošlou nám své náměty na způsob, jak hry nejlépe a nejpřesněji zařadit.

Nedávno jsem dostal k narozeninám Amigu 500 a Excalibur mi velmi pomohl dohrát mnoho her. Nemohu však dohrát Operation Stealth (Ex č. 2/3). Píšete, že mám na letišti otevřít kufřík. Když však přiletím na letiště, už žádný v ruce nemám a tak na něj nemůžu myší ukázat.

M. Jedlička - Brno

AMIGA WORLD

Messepalast Wien

10. - 13.10.1991

Přihlášky na společný zájezd pošlete na adresu
Excalibur - Klub
P.O.Box 414
111 21 Praha 1
Předpokladáná cena asi 300 Kčs
Přihlášky do 15. září!

Milý Mirku, jako začátečníka tě plně chápu. I já doteď nedokážu pochopit, kam si všichni hrdinové dávají předměty, které během svého dobrodružství naleznou. To aby měli na zádech pořádnou nůši! Proto, až se budeš příště pokoušet hrát nějakou hru typu adventure, nezapomeň, že většinou předměty máš sice u sebe, ale na obrazovce to nepoznáš. (Jak se to dá vtipně obejít: Ve Space Quest III. si Roger vezme žebřík a objeví se nápis: Vzal jsi velký a těžký žebřík a uložil jsi si ho do kapsy). Ale zpátky k tvému problému s kufříkem. Stiskni pravé tlačítko myši. Objeví se seznam předmětů, které máš právě u sebe. Nezapomeň ale, že kufřík jde otevřít pouze na WC!

Přátelé,

dohrál jsem podle vašeho návodu hru Hero's Quest. Je to opravdu výborná zábava, dopustili jste se však v závěru jedné malé chyby. Hra má totiž dva konce! Bohužel v tom "vašem" (tedy uveřejněném v Ex-4 pozn.red.) *zůstane celé Spielburské údolí zaklete a stále v něm bude bydlet odporná Baba Jaga!*

Jak se zbavit té staré babice? Je to prosté. Stačí, když ještě před tím, než proměníte vůdce zlodějů v baronovu dceru, v poslední místnosti seberete malé zrcátko, které leží na stole. To pak ukažte Babě Jaze, až vás bude chtít proměnit v ropuchu. Kouzlo se odrazí na ni a její chatrč odletí. Připomíná to spíš start rakety než pohádku!

Mám tu ještě jeden problém. Začal jsem Hero's Quest II a nemohu se dostat přes "vítr" ve vesnici! Neporadíte jak dál?

D. Štika - Klánovice

Příteli Dušane,

děkujeme mockrát za opravu návodu, doufáme, že Baba Jaga neodletěla rovnou do naší redakce.

Tvůj problém "s větry" ve druhé části "Hrdinského hledání" asi nevyřešíme. Nejenom, že návod dosud nevyšel v žádném zahraničním časopise, ale i tak velký "Sierrista" jako je náš redaktor Andrew zůstal vězet na stejném místě! Sám se k tomu vyjádřil asi takto: "Dvanáct hodin jsem zkoušel VŠECHNO a NIC". Snad tobě i Andrewovi od těch větrů pomůže nějaký čtenář!

ATARI® nejrozšířenější osmibitové počítače

Firma JRC Vám nabízí

- nejpopulárnější autor a dealer původních českých programů
- autor standardu TURBO UNIVERSAL a mnoha dalších hardwarových doplňků
- dealer s nejnižšími cenami
- servisní středisko s nejkratšími termíny

ATARI 800XE - počítač	4700,--
XC12 - magnetofon pro ATARI XE	1650,--
XF551 - disketová jednotka	7060,--
TURBO - standardní úprava mgf.	150,--
Zásuvné moduly (LOADCOPY, G-MAN, TTDOS 1.3!!!, TOPGUN...) již od	350,--

Kromě toho také velký výběr literatury, dalších doplňků a také počítače řady ST, vhodné pro špičkové profesionální aplikace.

Náš ZONDRANGEBOT!

ATARI 800XE + XC12 + TURBO za pouhých 6050,-- Kčs

UŠETŘÍTE 450,-- Kčs!!!

JRC, Chaloupeckého 1913, 169 00 Praha 6-Strahov
Tel. 02-354 441/343, fax 02-222434

DIZZY

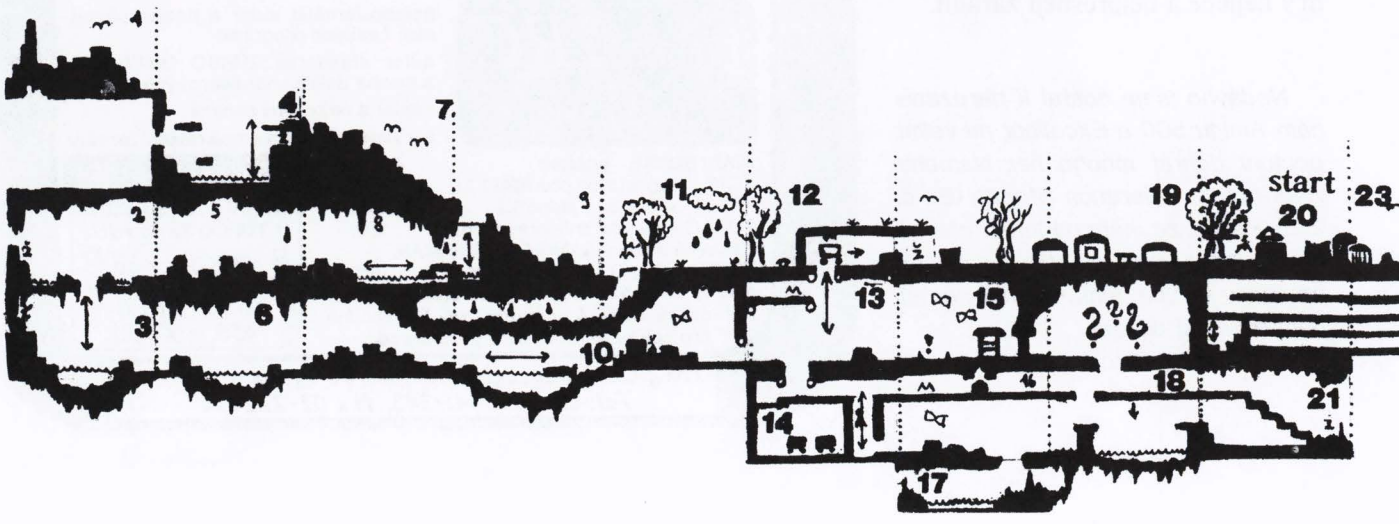
ZPRACOVAL

Dizzy I je 2D klasická bludišťovka. Vaším úkolem je zabít kouzelníka, který vládne ve smutné a zpustošené zemi. Že to není jednoduché, zjistíte za chvilku sami. Nikdo vám nepomůže, nikdo kromě Excaliburu!

Na začátku jděte doprava pro louč **[burning torch; 23]**. Vraťte se na start a položte louč na zem vedle kotle, tím zapálíte ohniště. Jděte vlevo a seberte špinavou olejničku **[mucky grease gun; 19]**. Pokračujte doleva **[12]** a promazejte olejem kola vozíku, který vám blokuje cestu do dolu. Než vejdete, uvědomte si, že v místnosti leží otrávené krmivo pro ptáky **[tree home bird seed; 12]**. Máte-li je u sebe, ničíte bělavé ptáčky poletující v mnoha místnostech. (Budete-li mít někdy potíže s ptáky, dojděte si sem pro jedovatá semínka a jednoduše pak ptáky zabijete.) Jděte dolů a doprava, vezměte si pistoli na duchy **[ghost hunters laser; 15]**. Pak ve **[14]** zničte dotykem ducha a oblečte si pláštěnku **[plastic raincoat 14]**. Vylezte z dolu a jděte do prostory, kde kape se stropu **[11]**. Pláštěnka před kapkami spolehlivě ochrání. Svlékněte ji a jděte doleva **[4]**, kde leží páčidlo **[strong crowbar; 4]**. Vraťte se zpět **[11]** a vylomte poklop pákou. Vezměte si zase pláštěnku a vstupte do otvoru. Jděte až na samý konec vlevo a naberte si česneku **[onion]**. Spolehlivě vás ochrání před odpudivými netopýry v dolech a v zámku. Vlezte do dolu a pobijte netopýry **[17]**. Tam odložte česnek.

Popadněte bez váhání pytel zlata **[purse of gold; 17]** a hurá na start! Dejte se doprava, buďte však opatrní **[24]**. Můstek z obláčků je uprostřed přerušen, musíte jeho střed přeskakovat při cestě tam i zpět. Jakmile se jednou propadnete, nezbývá nic jiného, než začít od začátku! Jděte teď vpravo do domku **[30]**. Obývá ho mužský, který za nekřesťanské peníze (položíte-li měšec na špunt vpravo) vám tu umožní porozhlédnout se po obloze a utrhnout kousek mráčku **[silver line; 30]**. Seberte ho a vraťte se znovu zpátky na start ke kotli, pozor však na most s dírou! Vhoďte mráček do kotle.

Teď je chvilka **[3 sec]** na zamyšlení proč vůbec děláte všechny ty psí kusy? **[1 až 40]** V kotli namícháte jed a tím dokážete kouzelníka otrávit! Jděte do dolu **[13]** pro



klíč od hřbitova [**graveyard key; 13**]. Jím napravo odemkněte [**32**] dveře. Projděte hřbitovem [**38**] až pro vampíří pírko (?) [**vampire dux feather; 38**] a hoďte je do kotle [**20**]. Vystupte po stupíncích [**28**] a vezměte si rýč [**garden's spade; 28**]. Vykopejte díru [**25**] a skočte do ní. Když budou pavouci uvnitř dělat potíže, vezměte si sprej, kterým je dokážete zničit [**36**]. Lopatkou na houby [**26**] posuňte houbu trochu doprava [**29**], abyste se mohli dostat ven z díry. Než však vylezete, zastavte se ještě pro štípačky [**rusty bolt cuttlers; 31**]. Kdo si chce ušetřit práci, může se pokusit vyskočit již z pravého horního rohu jeskyně [**29**]. Těmi kleštěmi přeštípněte v dole [**10**] řetěz, který drží plovoucí plošinku. Pokračujte doleva [**6**]. Zde seberte skřítkovu paruku (!) [**leprechaun's wigi; 6**] a vhoďte ji do kotle. Opět vlezte do dolu [**18**]. Vyskočte na vyvýšeninu a udělejte salto na místě, lávka spadne. Vpravo vezměte olejničku [**can of 3 in 1; 21**]. S ní jděte přes hřbitov a namažte zrezlý rumpál, kterým se sklápí padací most [**38**]. V zámku obrů [**39**] si vezměte poslední přísadu do jedu, obří pokrm [**flask of troll brew; 39**]. Ten také patří do kotle [**20**].

Jděte na oblačný nebezpečný most [**24**] pro (prázdnou) kádinku [**empty potion bottle**]. Naplňte ji z kotle uvařeným jedem [**full potion bottle**] a položte ji u vchodu do zámku. Vraťte se úplně doleva [**7**] a vezměte si zmrazovač [**bottle of dry ice; 7**]. Vlezte do dolu [**8**] a vhoďte zmrazovač do vody. Pak doleva a vezměte si amulet, který vás ochrání proti kouzelníkově magii [**protection amulet; 3**]. Jděte s ním ke kouzelníkovi, tak odrazíte jeho nebezpečné střely. Teď ještě vzít láhev jedu a položit ji u mága. Konec si domyslete sami!

To je ten nejjednodušší postup, hra se dá dohrát i jinak. Pár tipů pro zvědavce:

Zmrazovačem lze také zmrazit vodopád [**26**], v bludišti pak najdete motyku [**rusty old pick; 22**]. Motyka prokope zával [**34**] a pak si vezmete dýku [**jewelled dagger; 35**]. Dýka uvolní plovák.

Safír (oko) [**gleaming emerald; 1**] použijete v [**33**]. Puklé srdce [**broken heart; 40**] otevře hrob [**36**] tam je diamant [**sharp diamond; 37**], ten prořízne přepážku [**9**].

PS: Přiznám se, že nevím, nač je magnet [**39**] Jestli jste na to přišli, napište do redakce, rádi váš tip otiskneme. A někdy zase naviděnou s Dizzy II.

Roger Wilco se nachází v malinkatém záchranném člunu, ve kterém unikl z hořícího asteroidu ve Space Q. II. Je v hybernovaném stavu. Člun se po mnohých potížích při bezcílné pouti vesmírem stal zcela neovladatelným. Zahytí jej radary obrovské vesmírné lodi, řízené robotem. Tato loď se zabývá čištěním vesmíru. Pomocí speciálního gravitačního zařízení pohlcuje vraky lodí, různé součásti a smetí. "Popelářská" loď vtáhne malý člun do sebe. Část systémů člunu ještě zůstala v činnosti a tak se po tvrdém dosednutí na smetiště uvedlo do činnosti ožívovací zařízení. Roger se pomalu probouzí k životu a vylézá z lodi. Dveře se za ním automaticky zaklapnou a nejdou už otevřít. Vydává se na svou první obhlídku.

SPACE QUEST

Na vesmírném vrakovišti

Po vystoupení z lodi běž do obrazovky dopředu a potom doprava k dopravníku. Nastup tak, že si před něj stoupneš a počkáš, až pojede lopatka. Vyjeď až nahoru a spadni na vodorovný dopravník.

Teď se musíš postavit [STAND] a skočit [JUMP] na nedaleký nosník, než tě pohltí drtič odpadků. Po nosníku běž doleva přes několik obrazovek až k místnosti, kde je hlavní řídicí centrum obsluhované robotem - droidem. Zatím o tobě neví, ale jakmile se tu budeš poflakovat moc dlouho, určitě tě objeví. Nesmíš proto otálet. Zastav se nad závěsným drapákem, sesplhej dovnitř [GET INTO MACHINE] a zmáčkni kurzorovou šipku doleva. Objedeš řídicí stanoviště a projedeš do obrazovky vpravo.

Jsi nyní nad místem, kde je tvoje původní loď. Jestli jsi před tím udělal podrobný průzkum, zjistil jsi, že tam leží Motivator, který vypadl z nějakého jiného korábu. Tvým úkolem je nyní dopravit Motivator do nějaké z fungujících lodí. Spusť drapák [PRESS BUTTON] a čekej. Drapák sjede do obrazovky pod tebou a uchopí Motivator. Pokud se ti ho nepovedlo vzít, zajeď s vozíkem kousek dál. Pokud ho sebereš, rozjeď se směrem doprava až na konec dráhy, otoč se kolem točny, zastav a spusť drapák dolů [PRESS BUTTON]. Musí se ti podařit nasadit Motivator do otvoru nové lodi. Vrať se do řídicího centra. Zastav u malé plošiny a vystup [CLIMB OUT]. Běž rychle dopředu a spadni na skluzavku. Ocitneš se v místnosti plné odpadků a krys. Zmutovaní hlodavci tě ale nemusí znepokojovat, spíše jsi překvapen tím, že tu svítí světla. Lampy jsou pospojovány dráty a ty mizí v otvoru nalevo. Běž k němu. Otvor není sice vidět, ale dá se odhadnout. Tam zjistíš, že lampy jsou napájeny z malého reaktoru. Vezmi jej [TAKE REACTOR] a běž k žebříku na levé straně vzadu. Lampy zhasly, ale ty se i v šeru dokážeš orientovat. Vylez tedy nahoru [CLIMB]. Ocitneš se v místech, kde je tvůj malý člun. Běž dozadu a potom doprava. V této místnosti je havarovaný tubus tankeru. Vejdi do něj. Skoči na tebe jedna z velkých krys. Kromě toho, že přijdeš o pár zubů, přijdeš i o reaktor.

Musíš se pro něj vrátit zpět. Projdi otvorem se žebříkem. Na stejném místě si vezmi reaktor a vylez po žebříku. Až budeš nahoře, seber žebřík [TAKE LADDER]. Běž zase do tubusu tankeru. Teď už se nemusíš ničeho obávat. V tankeru se ještě zastav v jeho levé polovině u visícího drátu. Vezmi si jej [TAKE WIRE].

Projdi do další obrazovky vpravo. Ocitneš se u řídicího centra havarovaného tankeru, které má podobu hlavy. Musíš se dostat co nejblíže k jejímu oku nalevo. Pozor, v přední části obrazovky je propast. Oko je rozbité a dá se do něj snadno vlézt [CLIMB]. Ocitneš se uvnitř propasti, kde je nerozbitá raketa. Její jméno je "Alluminum Mallard". Už má uvnitř první nezbytnou věc - Motivator. Hlavní vchod do lodi je zavalen odpadky a nelze jej otevřít. Loď obejdi zleva až k jejímu levému boku. Opři si žebřík [USE LADDER] a vylez na hřbet lodi. Nahoře na lodi dávej pozor, protože povrch je kluzký. Běž k malému nouzovému poklopu, otevři ho [OPEN HATCH].

Ocitneš se uvnitř lodi. Nainstaluj reaktor [USE REACTOR] a chybějící kousek drátu [USE WIRE]. Proveď kontrolu všech systému lodi [LOOK SCREEN]. Pak se posaď [SIT DOWN]do pilotního křesla a věnuj se řízení lodi [LOOK COMPUTER]. Uveď systémy lodi do stavu pohotovosti tlačítkem ‹1›, zapni radar ‹2› a nastartuj ‹3›. Loď se zvedne až ke stropu a zastaví se. Přepni režim řízení lodi na obranný systém ‹8›, zapni ochranu ‹F› a vystřel do pláště kosmické "popelnice" jednu laserovou dávku ‹SPACE›. Obrovský podtlak vzduchu tě vysaje ven z korábu. Jsi ve volném vesmíru!

Planeta Phleebhut

Na desce spusť navigační systém ‹2›. Vyber si planetu Phleebhut ‹1›, zadej výpočet kurzu ‹2›. Vrať se do hlavního menu přístrojové desky, spusť světelnou rychlost ‹5›.

Tvůj únik z "popelnice" zpozoroval Terminátor, který má na tebe zálusk z nějakých minulých dobrodružství a vydá se za tebou. Snadno doletíš k planetě Phleebhut a zaparkuješ na orbitální dráze. Připrav se na přistávací manévr [LOOK COMP, ‹3›]. Po úspěšném přistání vystup [STAND, PRESS BUTTON]. Terminátor ale také nelení. Uvidíš ho vystupovat z jeho rakety a ještě ke všemu si zapíná opasek neviditelnosti!

Vydej se na cestu ke vzdálenému obchodu. Dvě obrazovky doprava a dvě dozadu. Dávej pozor na náhodné setkání se škorpionem. Jeho jed zabíjí. Obchod je pod ohromnou sochou praobyvatele planety. Obchodníkovi obchody asi jdou, protože před tebou tu nakupovali jiní cestovatelé. Vejdi do obchodu.

Obchodník se ti představí a předvede ti nabízené zboží. Bohužel však nemáš peníze a tak musíš prodat démant, tvůj jediný poklad [SELL GEM]. Obchodník má o něj zájem, je ochoten smlouvat (ale jen třikrát!). Získáš 425 buckazoidů. Potom si můžeš koupit "usta na tyči" [BUY ORAT], létající klobouk [BUY HAT] a termooblek [BUY THERMOWEAVE]. Vyjdi z obchodu [GO OUT].

Před obchodem tě však chytí Terminátor a už to vypadá s tebou bledě. Je si ale tak vědom své přesily, že si s tebou zahrává jako kočka s myší. Když mu zmizíš s očí, než napočítá do deseti, dá ti ještě jednu šanci. Teď mu musíš ukázat, že i myška má zoubky! Tvá šance je ale příliš malá, protože Terminátor se pohybuje rychleji a ke všemu je neviditelný. Zvítězíš nad ním nikoli silou, ale chytrostí. Můžeš si dokonce vybrat ze dvou možností.

První možnost je jednoduší. Vydáš se rychle vlevo a potom do vchodu do sochy. Tam nastup do výtahu a vyjeď nahoru [PRESS BUTTON]. Nahoře vyjdi po schodech do dalšího podlaží a stoupni si ke kladce. Terminátor tě nemilosrdně sleduje. Když je na úrovni motoru, vezmi kladku a hoď ji po něm [TAKE PULLEY]. Kladka Terminátora trefí a srazí ho do soukolí motoru, které ho rozdrtí. Sejdi o patro níž a v tom, co po zabijákovi zbylo, nalezneš jeho opasek neviditelnosti [TAKE BELT].

Druhá možnost zničení Terminátora je o něco složitější. Běž rychle o jednu obrazovku doprava a potom o dvě dopředu. Dostanes se ke skalnímu převisu, kde roste masožravá rostlina. Terminátor je ti neustále a patách a vidíš jeho stopy v písku. Rostlinu obejdi obloukem tak, aby Terminator ve snaze co nejrychleji tě dohonit prošel přímo pod ni. To ale bude jeho konec. Stupni si z levé strany k troskám a použij tyč [USE ORAT], získáš opasek.

Nyní vyhledej svou loď, nastup do ní a odstartuj [SIT DOWN, USE COMP, ‹1›, ‹3›]. Přepni na navigaci a vyber si planetu Monolith Burger ‹1›,‹2›. Nakonec spusť světelnou rychlost ‹5›.

Monolith Burger

Po přiletu a zaparkování vejdi do levé části Monolithu a běž přímo k pultu před prodavače. Přivítá tě na M.B. a nabídne ti něco k jídlu.

Vyber si jídlo č.7 - "Monolith fun meal", zaplať [PAY], sedni si ke stolu a v klidu se najez [EAT]. Chuť tě však přejde po té, co najdeš v jídle zapečený prsten s dekodérem.

Co raději si takhle zahrát nejnovější počítačový hit firmy Scumsoft - Astro Chicken. Automat je vedle výdejního pultu [LOOK COMP]. Vhoď jeden buckazoid a hra může začít [USE BUCK]. Objeví se nejprve úvodní obrazovka s návodem na hru. Vesmírné kuře musí bezpodmínečně přistát na malé plošince uprostřed obrazovky. Všude okolo ostrůvku jsou bažiny. Při velké přistávací rychlosti se kuře odrazí zpět nahoru, dělá různé kotrmelce a neustále mu ubývá energie. Kuře se ovládá kurzorovými šipkami. Za každé dobré přistání dostaneš 5 bodů, max. můžeš získat 50 bodů. Když vhodíš buckazoid po desáté, hra se zastaví a objeví se zakódované zpráva. Rozluštíš ji, pokud použiješ dekodovací prsten [USE RING]. Zpráva zní:

"Pomozte nám! Jako zajatci firmy Scumsoft jsme drženi na malém měsíci Pestulonu planety Ortega. Neproniknutelné silové pole obklopuje měsíc. Jeho odstranění je první problém. Zaměstnanci Scumsoftu jsou ozbrojeni. Spoléháme na vás, ať jste kdokoliv. Dva programátoři v nesnázích."

Ano, jen ty jsi ten pravý, který "Chlapíkům z Andromedy" dokáže pomoci. Z restaurace se dostaneš pravou částí v chodbě za dveřmi [CLIMB INTO SHIP]. Potom již známým postupem odleť na planetu Ortega.

Planeta Ortega

Po dosažení orbity nastav na computeru program pro automatické přistávání. Na planetě je pěkně horko, proto si raději oblékni tepelný oblek [STAND, PUT ON UNDERWEAR] a vystup z lodi [PRESS BUTTON]. Při pouti na planetě nesmíš nikam spadnout. Všudypřítomná láva je na povrchu ztuhlá, ale dole v průrvách a trhlinách je až moc žhavá. Běž o jednu obrazovku dopředu a dvě doleva. Dostaneš se k velmi chatrnému lávovému mostu. Vydej se přes něj. Most se bude otřásat, ale nespadne. V další obrazovce spatříš dva zabijáky Scumsoftu. Kontrolují zařízení, kterým zjišťují stav generátoru silového pole. Chvíli počkej, až Scumcofti opustí Ortegu a vydej se na revizi jejich přístrojů. Podívej se teleskopem [LOOK INTO TELESCOPE]. Uvidíš generátor silového pole vrhající záření na měsíc Pestulon. Tam se za každou cenu musíš dostat. V malé drátěné schránce u tyče s anemometrem si vezmi granát [TAKE DETONATOR].

Vydej se ke generátoru, dvě obrazovky doprava a dvě nahoru. Jsi na okraji kráteru na upravené plošině ze které vedou schody do kráteru. Vydej se po schodech doleva. Dole musíš projít mezi různým zařízením generátoru do pravé části. Dojdi až k žebříku umístěném na stěně. Vylez po žebříku nahoru [CLIMB] a běž k okraji otvoru. Dávej pozor, hladké stěny generátoru jsou zrádné. Vhoď granát do otvoru [DROP DETONATOR]. Generátor je zničen, ale řetězové reakce vyvolávají další a další výbuchy. Vrať se rychle dolů do své lodi. Po žebříku [CLIMB] a potom stejnou cestou.

Během úprku k lodi slyšíš rachot padajícího kamení. To spadl ten chatrný most, přes který jsi se dostal k úpatí kráteru. Přes trhlinu ti pomůže tyč s anemometrem [TAKE POLE]. Rozeběhni se k místu, kde stával most a přeskoč o tyči přes průrvu [USE POLE].

Již ti nic nebrání, abys došel do rakety, posadil se [SIT] a odletěl světelnou rychlostí k Pestulonu.

Měsíc Pestulon

Po dosažení orbity Pesulonu přistaň ‹3› a vystup. Vydej se libovolným směrem. Ocitneš se za hustým keřem a díváš se na vchod z podzemí. Zřejmě byl po tvém příletu vyhlášen poplach, protože právě vychází průzkumná četa pročesávat terén. Dva zabijáci jsou před vchodem a pečlivě ho hlídají. Máš na vybranou ze tří možností. Jít ke vchodu - sebevražda. Jít zpět k lodi - opět sebevražda, už ji objevili, nebo chvíli počkat [STAY HERE]. Zvol si čekání a mezitím si oblékni opasek neviditelnosti [PUT ON BELT]. Zapni ho [USE BELT]. Zmizíš z obrazovky monitoru, což je nesporný důkaz, že opasek funguje. Teď se bez potíží můžeš vydat k bráně [ENTER SCUMSOFT]. Projdi mezi strážemi přímo do podzemí, po schodech dolů až ke dveřím výtahu. Opasek přestane fungovat, ale svůj účel už splnil.

Otevři dveře výtahu [PRESS BUTTON] a vejdi. Výtah sjede do podzemí. Ocitneš se v kruhové chodbě. Běž dopředu, zastav se u prvních dveří vlevo a vejdi. Je to malá tmavá místnost, nic nevidíš. Prohledej ji a nalezneš uklizečův oblek. Oblékni se [PUT ON SUIT] a vyjdi na chodbu. Když si prohledáš kapsy, nalezneš ještě zplyňovač odpadků.

Nyní běž po chodbě dopředu a do dveří vpravo. Pokud nejdou otevřít, zkus další napravo. Ocitneš se ve velké kanceláři, kde má každý úředník polostěnami oddělenu svou kancelář. Každý koš na odpadky postupně vyprázdni zplyňovačem [USE VAPORIZER]. V bludišti jednotlivých oddělení se snaž dostat k východu, který je v první obrazovce vzadu. Je tu nejen jiný režim práce, ale i kancelář vedoucího firmy. Nezapomeň vyprázdnit šéfovi koš. Zajdi se podívat za šefovu kancelář na balkon. Uvidíš, že Scumsofti už tvojí loď přitáhli do svého sídla. Až se vrátíš zpět do kanceláře, zjistíš, že si šéf na chvíli odskočil, ale zapomněl tu svoji identifikační kartu. Vezmi si ji [TAKE KEYCARD] a běž zpět do předních kanceláří. Nezapomeň vyprazdňovat koše!

Teď se "prokošuj" k portrétu šéfa firmy, který je vlevo vpředu. Vezmi si ho [TAKE PICTURE], běž kousek vlevo k rozmnožovacímu stroji a udělej si jeho kopii [MAKE COPY]. Vrať originál na stěnu [RETURN PICTURE].

Vyjdi zpět do kruhové chodby a bez k těm dveřím, které byli před tím byly zamknuty. Zasuň u dveří kartu [USE KEYCARD] a ukaž obrázek směrem ke kameře [SHOW PICTURE]. Dveře se otevřou a ty můžeš vejít. Uprostřed na podstavci jsou uvězněni "Dva Chlapíci". Vlevo u vchodu je tlačítko, kterým vysuneš mosty k programátorům [USE BUTTON]. Z rosolu je vysvobodíš pomocí zplyňovače [2x USE VAPORIZER]. Když se teď podíváš na skóre, zjistíš, že máš 737 bodů ze 738 bodů. Ale jaké tě čeká nemilé překvapení! Jsi zajat i s programátory, ale není ještě vše ztraceno.

Ocitneš se v aréně, kde budou proti sobě bojovat dva roboti řízené přímo člověkem. Do jednoho nasedneš ty, do druhého sám velký (patnáctiletý!) šéf Scumsoftu. Robot se ovládá kurzorovými šipkami, ‹J› útočí a ‹M› blokuje. Musíš stůj co stůj protivníka porazit. Po poslední ráně šéfův robot spadne na stěnu arény a proboura v ní otvor.

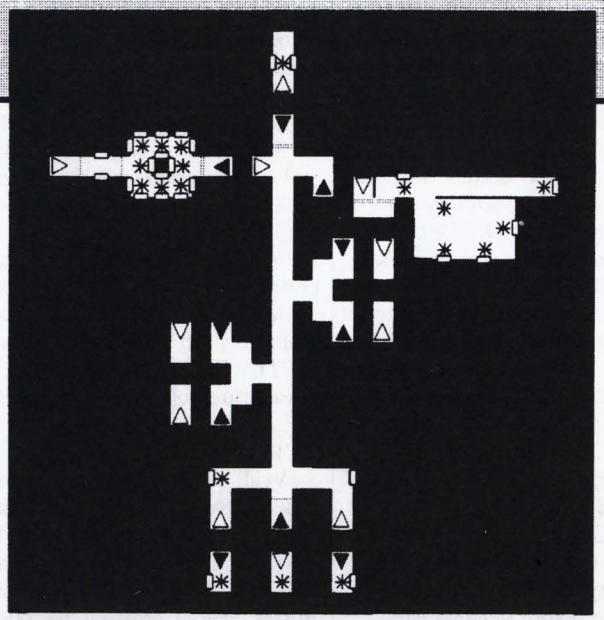
Tudy vede cesta ven! Společně s programátory proběhneš do lodi a rychle odstartuješ. Tví noví přátelé ale dopře znají praktiky Scumsoftu a proto se obávají o svoje životy. Na palubním computeru můžeš zkusit světelnou rychlost [USE COMP, ‹5›]. Je to však marné, loď má poruchu. A už k tvé raketě blíží letka Scumsoftu. Zadej útočnou rychlost ‹6› a ‹8›. Sleduj údaje na obrazovce počítače. Je-li letka za tebou, zapni zadní ochranu ‹B›, je-li před tebou, zapni přední štít ‹F›. Kurzorovými šipkami zaměřuj stroje nepřátel a bez milosti je nič ‹SPACE›. Sestřel 5 raket, zbytek prchne.

Už zbývá jen proletět černou dírou a přistát na Zemi. To je náhoda, dosedl jsi přesně před "továrnou" Sierry. Vyjde prezident Ken Williams a nabídne oběma programátorům práci. Roger Wilco se však smutně vrací do lodi. Firma Sierra o něj nestojí. Nasedne do lodi a odstaruje...

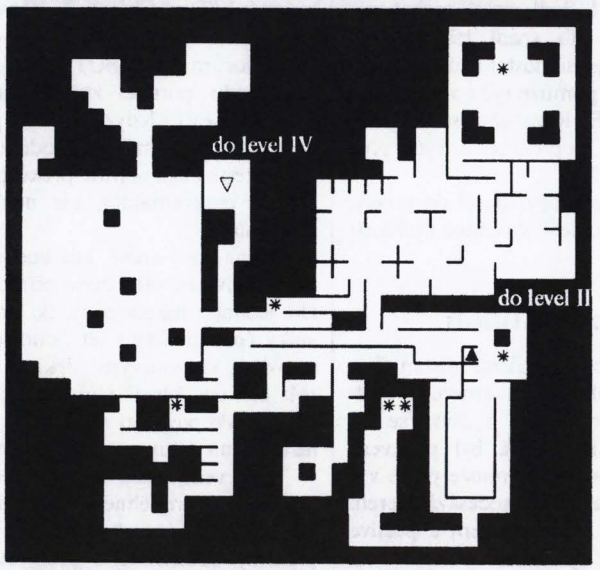
do hry SPACE QUEST IV.

ing. M. Duda

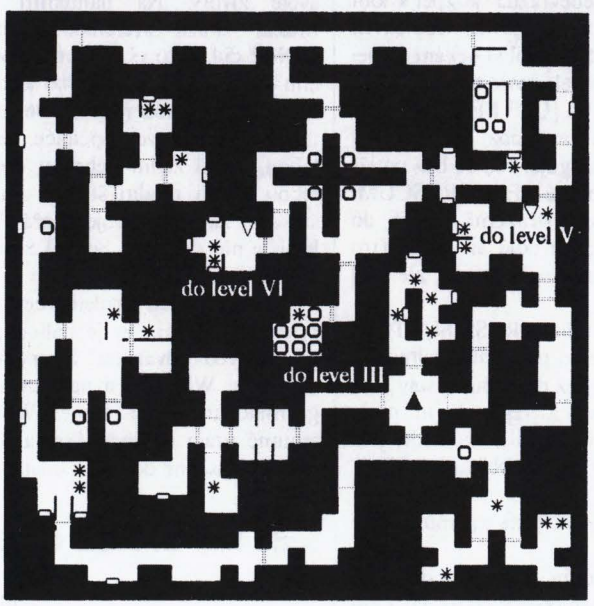
Xenomorph



I+II



III



IV

V minulém čísle jsme vám slíbili návod na sci-fi hru Xenomorph. Děj se odehrává na opuštěné vesmírné důlní kolonii. Pozor, tak úplně prázdná zase není...

Úroveň I & II: Právě jste se probudili z hybernace. Jste v pilotní kabině vaší vesmírné lodi. Otevřte skřínku napravo. Některé z čipů palubního počítače jsou defektní. Nasaďte vadné integrované obvody na tři karty a ty si vezměte sebou. Musíte všechny vadné součástky nahradit. Najdete je v úrovni 4, 6, 7, 8 a 10. Vyměňujte je postupně - dobré namísto vadných, budete tak mít v přehled. Slezte po žebříku do lodi a otevřte dveře. Jděte nalevo a pak po žebříku nahoru. V místnosti najdete skafandr, který si raději oblékněte. Pak prohledejte skříňky a vezměte vše, co unesete. V automatech si nechte vydat pití a konzervy. Postupně "vydrancujte" celou loď, pak dolů do II. úrovně a vybrat podobně jako loď.

Úroveň III: Tady narazíte na kulaté roboty, kteří snesou nějakou tu ránu z vaší pistole. Doufám, že jste si nezapomněli nabít revolver! Ve trojce naleznete dva disky, revolver se zásobníkem, baterku a dva granáty.

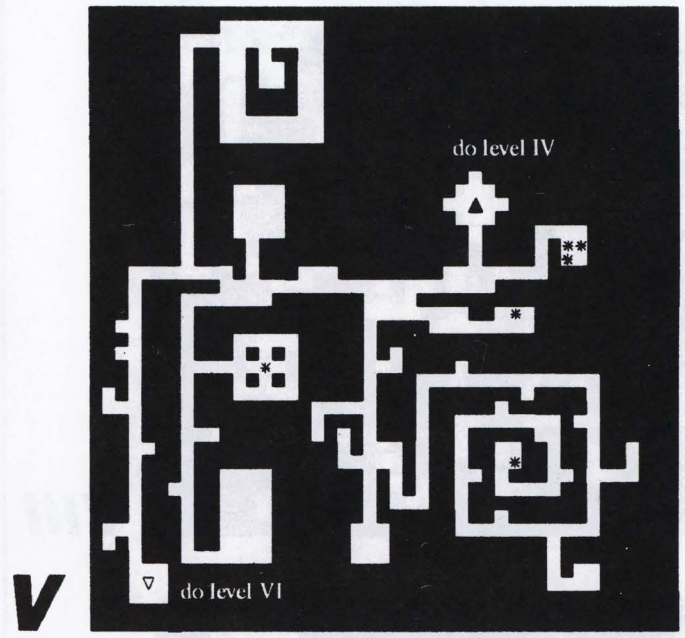
Úroveň IV: Jakmile vejdete do čtyřky, můžete si vybrat ze čtyř dveří. Nahoře se nalézá malé skladiště, ve kterém si můžete doplnit zásobník i energii. Najdete červenou kartu, která otvírá modré dveře. Vše prohledejte, nezapomeňte na skřínku první pomoci. Jinak ve čtyřce najdete: 4 disky, zelenou pistoli, dva zásobníky, dva granáty, baterku, minu a zajímavé detekční zařízení "Aliensearcher" - hledač mimozemšťanů.

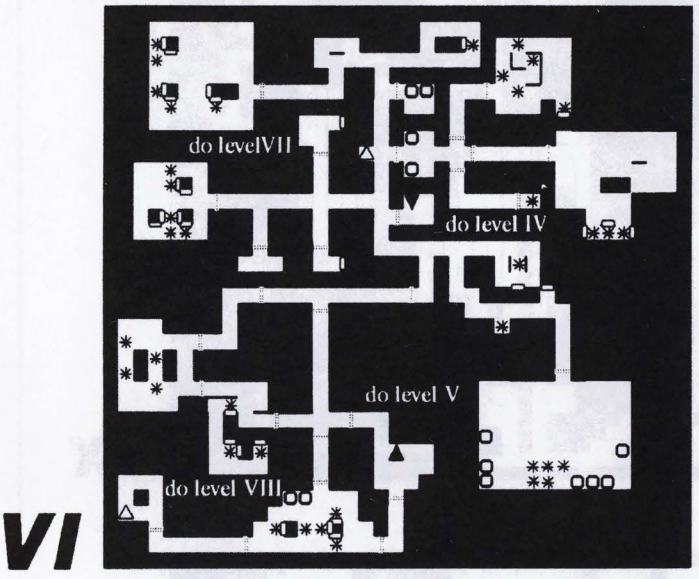
Úroveň V: Tady se poprvé setkáte se zelenými potvorami. Můžete je sice trochu pozlobit, ale zakrátko jsou zase čilí. Tedy pozor na ně! Najdete-li červenou pistoli, nechte ji klidně ležet. Zato si ale nezapomeňte vzít 3 ruční granáty a zelenou kartu.

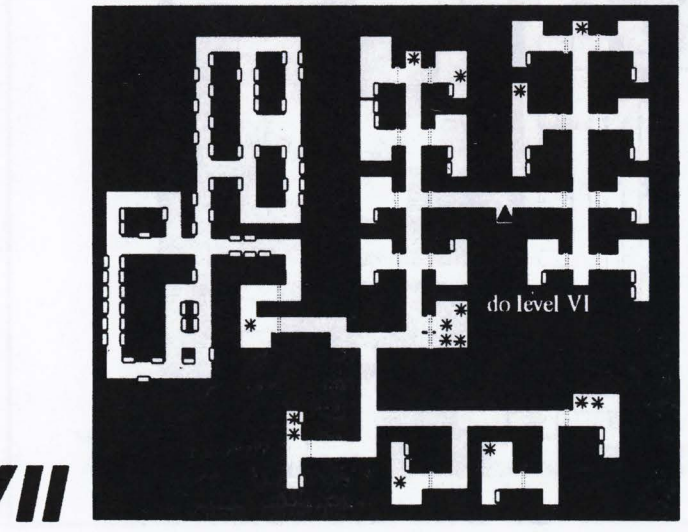
Úroveň VI a VII: Červeným Alienům, které tady potkáte, se raději obloukem vyhněte. Ve dvou místnostech je mimořádně mnoho jídla (boby, hamburgery, sardinky). Všechny dveře s nápisem "danger" se otevírají zelenou kartou. Do velké místnosti raději nechoďte, je tam plno potvor a pouze skafandr. V sedmičce si vezměte modrou kartu od dveří laboratoře a s ní se vraťte do šestky. V level VI: skafandr, baterku, disk, zásobník, dvě miny, dva granáty. V VII: tři disky, tři granáty, čtyři miny a dva ruční granáty.

Úroveň IX: Opět další Alieni! Nejlépe uděláte, když najdete a zlikvidujete jejich vejce, pak se budou trochu držet od těla. Získáte: disk, tři miny, mapu, baterku, dva ruční granáty, zásobník, laserové dělo a skafandr. Začněte používat laser jako ruční zbraň.

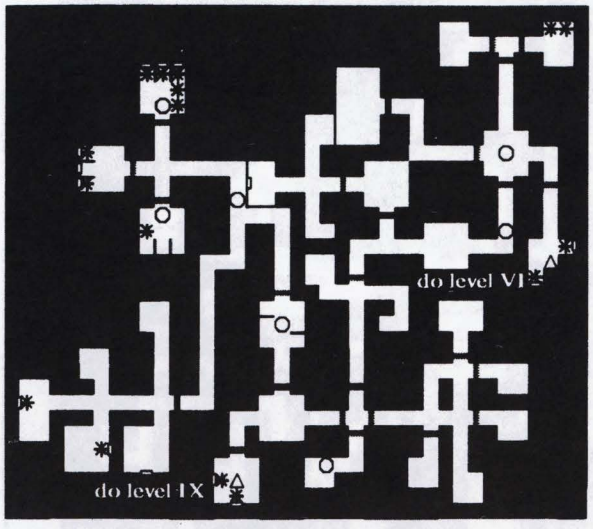
Úroveň X: Tady už je pěkné horko. Modří vetřelci si tu pochutnávají na mrtvolách. Střílejte jak do Alienů, tak i do mrtvol (ničíte tak mladé zárodky). Nezapomeňte na modrou kartu. V jedné chodbě najdete mnoho skříněk, ze kterých si vezměte vše potřebné na cestu.



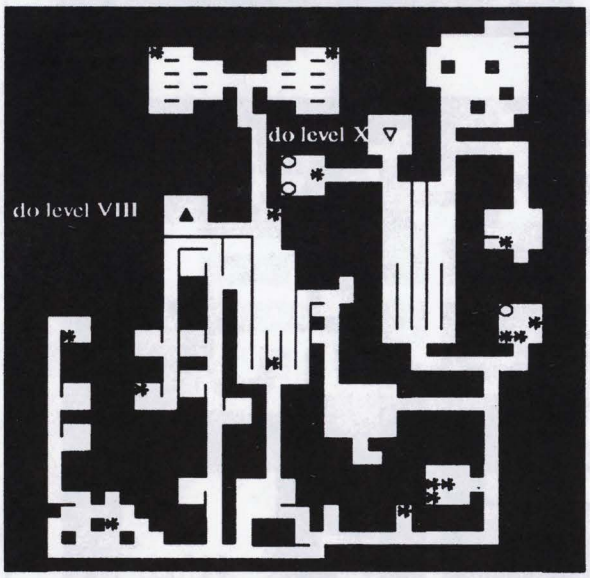




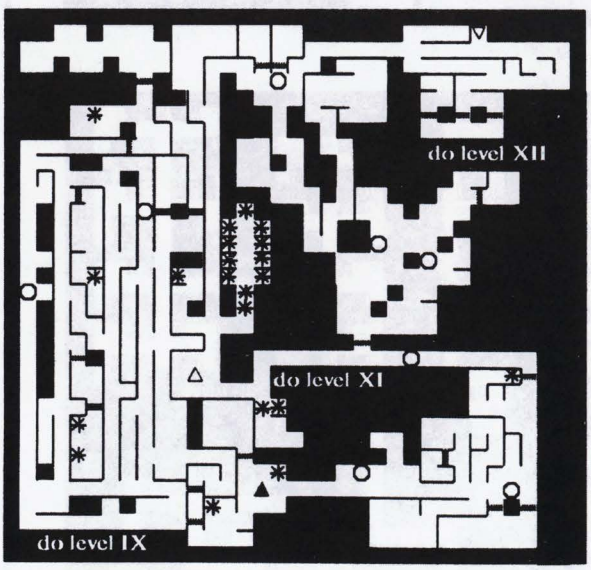
- Schody nahoru
- Schody dolů
- Objekt, předmět
- Nepřítel
- Skříňka, výklenek
- Dveře



VIII



IX



X

Úroveň XI až XVI: Na začátku jedenáctky naleznete silné laserové dělo. Pak jděte do třináctky, seberte kulomet a zpět do jedenáctky. V úrovni XVI najdete dobrou zbraň, vrhač granátů. V patnácté úrovni na vás čeká "matka", s tou se musíte vypořádat. Nezapomeňte si vzít dvě důležité diskety. Teď je čas vrátit se zpět do rakety. Pak tři "Anti-Matter" karty zastrkáme do příslušných skříněk na úrovni X, VI, IV. Musíte se vrátit do kabiny lodě, otevřít pravou skříňku a tam zastrčit dvě diskety z patnáctky. Opravit palubní počítač, desky vrátit na příslušné místo a stisknout zelené tlačítko. A to už si můžete blahopřát k dokončení hry a pokochat se závěrečnou části.

Seznam předmětů, na které narazíte:
- oblek, rukavice, boty
- počítač
- diskety
- miny: lehká, těžká, mina Robo
- granát, raketa
- vysílačka, hlásič pohybu, testovač vzduchu
- akumulátor
- zásobník typu: Magnus, Assault
- zbraně podle síly: 10mm pistole, 10mm Assault, laserová pistole, laserová puška, 20 Magnus, jehlovka, šokovka, 75mm vrhač granátů, laser na antihmotu
- jídlo: konzervy, Snack-O-Mat
- pití: kávovar, Drink-O-Mat
- dobíjecí stanice (Re-charge) pro baterie, zásobníky
- C.N.S. (???)
- Id karta (osobní karta) pro ošetření a zásobovací stanice
- první pomoc (pokud máte Id kartu)
- konvertor energie (Anti-Matter Drive - pohon antihmotou)
- nabíjení konvertoru (Anti-Matter Pod)
- hasicí přístroj
- úvěrová karta do Snack-O-Matu, Drink-O-Matu
- bezpečnostní karta (security pass)
- a pořádná čeládka hladových vetřelců

Alien L.L.G.

Powermonger

Powermonger je hra, v níž zastupujete středověkého vojevůdce. Originální návod (ale i ten co vyšel v Ex/3) nechává hráče neznalé válečného umění na holičkách. Proto velitel Luke III. sepsal pro začátečníky ve strategii pár rad a pokynů.

základní strategie

První, co byste měli v nové zemi udělat, je zapnout sílu svého rozhodnutí naplno a vyjít vlastní hrad. Je tam ještě drobet jídla a to se do začátku bude vždycky hodit. Potom je nutné zjistit, kolik vojáků máte vlastně k dispozici (vždy je jich asi 20) a jaké jsou jejich zbraně (klepnout myší na ikonu s otazníkem a na jednoho člena vaší armády). Teď musíte zkontrolovat, jak jsou na tom vaši nepřátelé .

Harold II Žlutý si zpočátku nevydržuje žádnou armádu. Vůči vašim vojákům se chová neutrálně. Pokud je ochoten, uzavřete s ním příměří, pak v jeho vesnicích můžete doplňovat zásoby potravin, nemůžete ale verbovat vesničany. Zato Jayne III Modrá a Jos XVIII jsou vašimi úhlavními nepřáteli na život a na smrt. Jako vy se pokoušejí obsadit celou zemi a moc se s vámi nebratříčkují. Až ve hře pokročíte, příliš se spojenectvím nezdržujte. Snad jen když potřebujete rychle pro armádu potraviny a již nestačíte vesnici dobýt, nebo když má osada vyrobenu nějakou těžkou zbraň a vy se potřebujete dostat v klidu co nejblíže.

Nikdy se nechytejte do křížku s městy, nebo s armádami, které už na první pohled mají větší počet ozbrojenců. K rozšíření vlastního vojska musíte obyvatele svých vesnic verbovat. Ve hře připadají na každý domek dva obyvatelé (později až 4). Samota má tedy 2, malá ves 10, střední 18 a velké město asi 40 obyvatel. Dříve tedy dobývejte vesnice a města nechte nakonec.

K napadnutí osad volte dvě základní taktiky. Při způsobu boje "hodný strýček" zaútočte na vesničany nejmenší silou. Tak je nepobijete a získáte si jejich přízeň. (Nemusíte také po padlých obráncích sbírat zbraně, které zůstanou ležet roztroušeny po celém bojišti.) Pak lze vesničany také snadno naverbovat. Druhý způsob ("spálená země Saddáma Husajna") použijte jen tehdy, nechcete-li se už do vsi nikdy vracet a potřebujete zabránit tomu, aby později padla do rukou nepřátel. Útočíte s plnou agresivitou. Napadnete-li obec dělem nebo katapultem, téměř ji srovnáte se zemí. Pokud ve vesnici zničíte dílnu (Workshop), už nikdy tu nikdo nic nevyrobí. Pak ale také nečekejte žádnou lásku k novému vládci.

Loajalita obyvatelstva se dá příznivě ovlivnit dodávkami potravin, delší dobou míru, nebo přísunem zbraní a ostatního materiálu. Válka, verbování a drancování se nemůže neprojevit negativně. Čím víc vám budou obyvatelé nakloněni, tím statečněji se budou chovat při obraně vsi. Proto byste se vždy při útoku na větší město měli informovat (pomocí ikony) o loajalitě vesničanů k jejich králi. Pokud nemáte výraznou početní převahu, nebo více zbrojní technice, připravte se při projevech "faithful" a "loyal" na pořádně horký tanec. Stupeň oddanosti vám také naznačí, jak se budou poddaní chovat při práci, při opatřování potravin, nebo při "vymýšlení vynálezů". Pokud už vesnice není přelidněná, roste s loajalitou také rychleji přírůstek obyvatel a do armády můžete odvádět více branců.

Vypadá to jednoduše - dejte lidem chleba a oni vám budou sloužit až do roztrhání. Ale kde vzít a nekrást? Právě v tom je celá hra zrádná! Produkce potravin ve vesnicích je příliš pomalá a nedokáže uživit velkou armádu. Když získáte vesnici, která má pár ovcí, je skoro po problémech. Ale pozor, v dalších, těžších úrovních se už ta chutná zvířátka budou vyskytovat stále řídčeji. Navíc to budí špatný dojem, když se v obci všichni živí chovem ovcí a vy jim celé stádo vybijete...

Jak si tedy jídlo opatřovat? O vyjídání vlastních vesnic a zabíjení ovcí (ikona útok, pak ťuknout na ovci) jsme již hovořili, stejně jako o uzavření smlouvy s cizím sídlištěm a jeho následném vydrancování. Účinné je zaměstnat vašeho nadbytečného kapitána vytvářením zásob. Zapněte tedy pobočníkovi sílu rozhodování na střední stupeň, sežeňte mu někde loďičku (pak vždy může volit nejkratší cestu i přes vodu) a určete místo, kde má zásoby shromáždit. Bude chodit od vesnice k vesnici, vybírat desátek a nosit ho na jednu hromadu. Při přesunu má pak armáda co jíst. Nejlepší a nejproduktivnější, zato však nejriskantnější je napadení jiné armády. Její kapitán pro ni nese nejen zásoby jídla, ale také materiál a zbraně. Je surové, že velitele cizí armády musíte bezpodmínečně zabít, jinak nic nezískáte. Útok tedy povedete největší silou. Jakmile je velitel zabit, jeho armáda se rozpadne a ztratí o boj zájem. Přihodí-li se to hned v úvodu partie, nechejte zbytky cizího vojska prchnout, lidé se vám třeba v budoucnu budou hodit. Na konci hry, když už je úplná výhra ve zvolené zemi "na spadnutí", nechte své lidi, ať ustupující nepřátele dorazí. Kapitána, který byl v cizích službách, (nebo i samotného Jose, Harolda či Jayne), nikdy nepřemluvíte k práci pro vás, proto mu nedovolte utéct!

Po mrtvých nepřátelích zůstane na bojišti jídlo, loďičky a zbraně (objeví se po chvíli, až zmizí dušičky mrtvých). Armádní zásobu jídla (Stockpile of food) na jakési napnuté kůži získáte pomocí ikony s jablkem. Zbraně musíte pracně sbírat ikonou "naložení materiálu". Trvá to dosti dlouho, než vezmete třeba třicet loďiček pro celou armádu, ale je to rozhodně rychlejší, než je ve vesnicích ze dřeva pracně vyrábět. Seberete-li jakýkoli předmět, vaši vojáci se o něj okamžitě "podělí". Pokud už budete mít v armádě přebytek např. lodí, objeví se v okně, podávajícím o vás informace, že nesete xx lodí.

Pokud nenarazíte na nějakou slabší armádu, kterou lze obrat o náklad, musíte si důležité předměty vytvořit sami. Výroba (ikona se žárovkou) je pouze ve vesnicích. Výsledek můžete ovlivnit jen zčásti. Na nejnižší sílu rozhodnutí to budou hlavně předměty denní potřeby (hrnce, pluhy, lodě). Na střední pak lehké zbraně (piky, luky). Výroba katapultu trvá delší dobu a je zapotřebí nastavit sílu naplno. Pokud najdete vesnici položenou nahoře na plochém kopečku, pak se vám pravděpodobně podaří otevřít důl. Chvilku to sice armádě trvá, než jej zprovozní, (můžete pozorovat, jak roste těžní věž), ale vynaložená námaha se oplatí. Dávejte dolům vždy přednost před "dřevovýrobou", produkce je rychlejší a bezlesé okolí přátelštější. Z vytěžených surovin vyrobíte meče nebo kanón. Můžete zjistit předem, co se bude vyrábět. Stačí jen po tázací ikoně ťuknout na důl a dozvíte se, že "that makes the swords (the cannons)" - dělají se meče (děla). Tady jsem zjistil závadu v jinak bezchybném programu. Pokud budete těžit se střední silou, vyrábíte meče. Přepnete-li sílu na maximum, nezmění se produkce a stále vyrábíte meče. Musíte tedy znovu užít ikony se žárovkou a pak přepnout sílu, jinak ke změně nedojde.

Těžké zbraně, dělo či katapult, mohou používat jenom velitelé (vy nebo kapitáni), takže nemá cenu vyrábět jich víc. Je-li každý muž ozbrojen mečem, pak se lze pustit i do dvojnásobné přesily. Luky se šípy téměř nic nezmohou při útocích na hrady nebo na osady na kopcích. Zato v rovinách s nimi v nepřátelských šicích nadělám pěknou paseku. Přesile lučištníků se tedy dokážete bránit ve vlastním hradě.

Nepodlehněte mylnému dojmu, že spolehlivě uřídíte tři armády najednou. Postačí vlastní vojsko (co nejvíc mužů s nejlepší výzbrojí) a druhý, "přepadový" oddíl vedený pobočníkem (25 mužů). Ten užívejte k dobývání odlehlých vesnic, kam byste se museli dlouho plahočit. Při střetnutí s velikou armádou ji nejdříve napadněte malým pobočníkovým oddílem (posíláte jej do jisté záhuby) a pak v plném boji zaútočte zezadu celou armádou na odkrytého kapitána.

Nakonec jeden trik: Pokud se nějakou zem nedaří dobýt, nezoufejte! Stačí zvolit na celkové mapě ten nešťastný výsek země, spustit hru a pak znovu navolit "Options - Random Map". Vygenerujete novou mapu, která je mnohem jednodušší. Pokud se vám ji podaří úspěšně zdolat, je na velké celkové mapě "zaškrtnutá" a tedy vámi dobytá!

1 Ovládání hry (disketa)
2 Špionáž (oko se šipkou)
3 Uzavření příměří (dvě ruce)
4 Obchodování (peníz)
5 Dotazy (otazník)
6 Síla rozhodnutí min. (1 meč)
7 Síla rozhodnutí střed (2 meče)
8 Síla rozhodnutí max. (3 meče)
9 Ustup (HOME)
10 Převelení (2 muži)
11 Složit jídlo! (jablka a šipka)
12 Složit náklad! (kopí a šipka)
13 Sebrat jídlo! (jablko)
14 Vytváření zásob (5 jablek)
15 Rozpuštění armády (šipky)
16 Verbování (hlíc a šipka)
17 Naložit materiál! (kopí)
18 Boj! (meč)
19 Výroba (žárovka)
20 Pochod (postava)

POKE PRO ZX SPECTRUM A ODOBNÉ POČÍTAČE Z RODINY ANA SINCLAIRA

PRO FANOUŠKY NEZAPOMENUTELNÉHO ZX

POSBÍRAL A VYZKOUŠEL JENÍ ZATLOUKAL

ZX

Protože mezi příznivci ZX Spectrum nebo Didaktiku Gama kolují různé verze programů, je tu u každé hry vždy několik POKE. Vyzkoušejte všechny a vyberte ty, které vám vyhovují.

ABU SIMBEL	47684,0
ACE	32506,0
	32507,0
	32508,0
ACTION FORCE 2	
životy	51904,0
energie	51455,201
lépe ničit tank	60579,49
ACTION REFLEX	50770-2,0
	50964-6,0
A DAY IN THE LIFE	45525,183
AD ASTRA	38553,0
	35833,0
	35853,0
	35853,182
	28591-3,0
AGENT X	26099,0
	25917,0
AGENT X 2	
1. část	57821,0
AH DIDDUMS	24786,0
	24942,x
AIRWOLF	45982,0
AIRWOLF 2	53471,0
ALCHEMIST	47340,0
	49745,195
	47414,0
ALIEN 8	51736,0
	42592,255
	42592,3
zastav čas	44526,0
	44460,201
ALIEN ATTACK	63178,0
	63152,0
ALIEN HIGH WAY	39443,0
	39142,0
	35125,0
	39410,201
	30738,0
ALIEN SWARM	24266,x
ALIENS	31014,0
	30738,0
	34484,195
AMAZON WOMEN	57590,183
AMOROUTE	46192,0
ANDREW	53529,2
ANDROID 1	5249,244
	52250,32
	53897,0
ANDROID 2	
životy	52262,0
zastav čas	53894,0
AQUAPLANE	25448,0
	25449,195
	25448,182
AQUARIUM	31055,0
ARCADIA	25776,0
	25270,0
ARC OF YESOD	49487,0
	50904,255
	47590,0
ARKANOID	33702,0
n=level 1 až 33	33127,n
ARMY MOVES	
1. část	54597,0
2. část	53772,0
ASTRO BLASTER	27422,0
životů x	26396,x
ATHENA	50267,0
	55268,61
	51212,0
	51012,0
ATIC ATTACK	36519,0
	35353,0
	35362,0
	36571,0
	39092,0
	36518,192
	36519,3
ATTACK OF KILLER TOMATOES	25323,0
	49433,81
AUF WIEDERSEHEN MONTY	42160,201
	37022,0
AUTOMANIA	64589,4
	64590,60
BARBARIAN (PALACE)	51005,255
BARBARIAN	27680,0
BASIL	41296,0
	41968,201
BATMAN	38286,0
	38287,0
pohyb pasu	36800,0
Batmínek	26052-4,0
	36798,0
BATTLE RACE	44641,0
BATTLE ZONE	44641,0
BATTY	47633,0
BIONIC COMMANDO	34690,0
BLADE ALLEY	58201,0
BLACK HAWK	34695,183
BLIND ALLEY	25284,0

BLOOD AXE energie 27957,0
nesmrtelnost 26582,0
BLUE THUNDER 41006,x
BLUE MAX 43983,195
43984,163
43985,167
BOBBY BEARING 28094,36
čas 29688,175
BOMB JACK 49530,x
49984,0
BOMB JACK 2 25379,0
35379,0
BOMBER MAN 33248,0
životů x 32851,x
stupeň y 32846,y
BOMBSCARE 56777,0
BOOTY 28294,4
28294,0
BOULDER DASH 3 45460-2,0
čas 26011-3,0
životy 40464-6,0
31007-9,0
BOUNDER 36610,0
34637,x
BOUNTY BOB STRIKES BACK 50955,255
BRUCE LEE
1.hráč 51795,0
2.hráč 51803,0
BUBBLER 57517,0
57515,167
BUBBLE BOBBLE 43871,52

CANNON BALL 32957,0
životů x 32807,x
CAR WARS 32337,0
CATCH 23 46813,0
61635,0
CAULDRON 40060,0
CAULDRON 2 52974,0
52133,0
CAVELON 24019,146
24080,184
CAVERN FIGHTER 31683,0
31684,0
CHERRY WINCAI 85922,57
CHILLER 34025,0
CHUCKIE EGG 42873,0
CHUCKIE EGG 2 35453,0
COBRA 36515,183
COMMANDO 27652-7,0
COMBAT LYNX neomezené zásoby 42525-7,0
COMBAT SCHOOL zastavení času 37088,0
CON-QUEST 23225,201
COOKIE životy 28698,0
bez odpadků 26197,0
COSMIC CRUISER 25373,0
CPT. KELLY zbraň 42517,0
energie 42982,0
kyslik 47145,0
CRITICAL MASS 49847,54
56879,0
CYBERNOID 24917,255
nekonečné životy 39403,0
CYBERNOID 2 32202,0
CYBERUN 62671,0
CYCLONE 37536,0
33429,0

DAN DARE 2374,168
36268,175
45954,104
DAN DARE 2 43453,237
23450,212
DEAD RACER 27150,0
DEATCHASE 26463,0
DEATCH WISH 3 38678,183
39353,183
43301,183
DEATH RACER 27150,0
DEFENDA 37531,0
34163,0
37530,52
37283,0
DEFENDER 30822,255
37815,255
DEFLEKTOR 34473,8
41784,0
42707,201
DEVIANTS 35272,0
35286,0
ammo 35286,0
čas 26575,0
energie 61196,0
DIGGER DAN 25559,0
26363,0
DIZZY 54216,0
DOONSDAY CASTLE 38902,201
energie 29440,201
DRAGON'S LAIR 51867,0
DRILLER 48246,0
DRUID 24890,201
DRUID 2 30012,58
DUET 44114,0
zdraví 46185,0
DUKES OF HAZARD 44246,0
DUN DARACH 34999,255
34378,24
34032,24
43333,201
44458,0
peníze y =5 až 7 4539y,153
DYNAMITE DAN 52678,0
nekonečné životy 57035,0
bez přišerek 58770,201
bez smrt. záření 59093,201
DYNAMITE DAN 2 29002,182
29544,201

ELITE 46848,201
ENDURO RACER 43542,0
43643,0
43647,0
EQUINOX 41917,52
EV. A WALLY 58215,182
28215,0
ESKIMO EDDIE 24686,24
24687,76
EXOLON 38120,20
31646,0
35456,0
42338,0
36845,0
38221,0

FALL GUY 43896,2
život 44199,0
43643,0
44204,0
FAIRLIGHT 61893,0
bez omezení hmotn. 62796,24
otevírá dveře 63478,24
kreslí pokoje 58813,62
FAWILIGHT 2 30429,0
32027,24
32027,0
31341,0
FANTASTIC VOYAGE 54492,0
54277,0
FAT WORM 30624,201
FIGHTING WARRIOR 61212,16
FIREBIRDS 27235,0
FIRE FLY 44997,255
FIRE LORD 34509,0
39509,0
39974,0
39975,195
FINDER KEEPERS 34252,0
FLYING SHARK 54462,201
54379,3
FORT APOKALYPSE 36939,0
FRANK'N'STEIN 34142,0
28287,x
FRED - energie 3117,01
nekončící střelba 37729,0
FREDDY HARDEST 1 64011,24
FREDDY HARDEST 2 61607,183
FREES BEES 34610,0
FUTURE KNIGHT 31683,0

GARFIELD 33595,0
33545,0
GHOST BUSTERS 40191,0
40192,167
40625,0
40845,0
42173,0
GHOST'N'GOBLINS 39857,135
39858,50
39859,180
GIANTS REVENGE 24504,0
GILDER RIDER bomby 34931,0
laser 37441,0
energie 34973,0
GILLIGANS GOLD 52881-3,0
GOONIES 33400,183
GREEN BERET 42076,0
41651-4,0
GREET GURIANOS 34962,0
GRYZOR 33015,255
GROUND ATTACK 29063,0
27872,0
GUNFRIGHT 53912,20
42640,x
49250,0
53912,201
46022,0
48224,0
51715,201
GYRON 29552,201
29089,0
GYROSCOPE 53922,0
54271,3
52138,201

HALL OF THE THINGS 32717,0
35923,0
24576,0
HEAD OVER HEELS 43132,0
42195,0
35315,0
H.E.R.O. 44322,182
44512,182
HEIST 2012 36106,12
36190,12
HERBERT'S DUMMY RUN 36739,x
HIGHWAY čas 37268,43
HORACE SPIDERS 27680,167
HORACE SKIING 29270,0
odstranění aut 29009,0
HUNCHBACK 26888,0
x=životy (0 až 18) 26903,x
24760,x
HYSTERIA 44588,201

INDIANA JONES I BALL 2 33948,0
43384,0
49483,0
IKARI WARRIORS 40272,0
IMPOSSABALL 41185,0
37706,0
37539,0
INTO THE EAGLE'S 36640,0
36641,0
40512,0
40513,0

JACK & BEANSTALK 56115,0
56116,0
56388-9,62
56390,0
JACKAL 38967,0
39048,5
JACK THE NIPPER 44278,58
44285,58
JACK T. N. 2 43251,0
JAIL BREAK 50651,0
JANGLER 29848,0
JET PAC 25020,0
25020,255
26075,0
25016,0
JET SET WILLY 56250,0
spustí program i bez kodu 34493,195
vymaže všechny přišery 35123,0
y=256 - počet předmětů (83) 41983,y
vyhodí Marii 38240,0
x=číslo startovací místnosti 34759,x
libovolně dlouhé pády 36477,1
lehcí THE BANYAN THREE 36545,0
hra s Interface 2 36635,239
jako WRITETYPER 34275,16
bez přitažlivosti 36358,0
JET SET WILLY II 31254,195
JOE BLADE 65032,50
65029,50
JUDGE DREDD 24936,24
JUMPING JACK 30094,102
30094,182

ŽÁDNÉ OBAVY, SEZNAM BUDE POKRAČOVAT AŽ KE HŘE ZORRO.

* SINCLAIR ZX - SPECTRUM * DIDAKTIK GAMA * SAM COUPE

Na"gumového stařika" existuje okolo 5000 programů. Snad vám pár krátkých návodů na některé z her přijdou vhod. Neměli by jimi pohrdnout ani ti, kdo Sinclaira nemají, vždyť řada her je i na ten váš počítač!

ARCANOID

Padající cihly mají písmena. Jestliže zachytíte cihlu:
B - jděte napravo do dveří, dostanete se do další úrovně
C - kulička se vám bude po určitou dobu na pálku lepit
D - kulička se rozdělí na tři
F - prodloužení (zvětšení) pálky
L - laser, kterým můžete cihly sestřelovat
P - další život do hry
S - zpomalení hry

ARNHEM

Do 25.září musíte obsadit most do Arnhemu, případně celý Arnhem. 101. vzdušná výsadková divize gen. Taylora by měla být vysazena v prostoru u St.Oedenrode na sever od Eidhovenu s cílem obsadit a do příchodu pozemních vojsk bránit mosty u Veghel, Son a Eidhovenu. 82. vzdušná výsadková divize gen. Gavina by měla zajistit mosty u Grave, Hatertu a Nijmegenu. 1. výsadková divize gen Urguharta a 1. polská brigáda by měla být shozena v prostoru Arnhemu s úkolem obsadit velký most přes Rýn (Neder Rijn).

Dopadnou-li výsadkové jednotky těsně vedle nepřátel, mají ztráty ještě před tím, než začnou bojovat. Výsadkáři se lépe brání, pokud jsou zakopáni. Mohou přejít přes široký vodní tok (Rýn). Hodně jim pomáhá výsadkové dělostřelectvo. Při přesunu po silnici vadí rychlejším pozemním jednotkám.

Pozemní jednotky mají za úkol co nejrychleji postupovat přes dobyté mosty do Arnhemu a ničit ustupující nepřátele. Měly by být 19. září za Eidhovenem, 20. září u Nijmegenu atd. Protože se v úzkém pásu silnice mohou jednotky jen těžko rozvinout, snažte se mít na hrotech své nejsilnější jednotky (231.st Infantry Brigade, 44.th Royal Tank Regiment ap).

Na nepřítelem obsazené mosty útočte především obrněnými jednotkami a dělostřelectvem (tanky mohou přes vodní toky).

ATIC ATAC

Musíte se dostat ze strašidelného zámku.V pravé stěně uvidíte východ - velké dveře s nápisem A.C.G. Musíte najít klíč s písmeny A.C.G. Klíč je ale rozbitý na tři části, které jsou poschovávány po celém zámku. Bílé dveře se samy zavírají v náhodných intervalech. Barevné zamřížované dveře otevře jen klíč stejné barvy. V podlaze jsou propadla, kterými propadnete o patro níž. Když vstoupíte do nějaké místnosti, je za chvíli plná příšerek, které vám užírají energii (kuře). Ovládání:

0 - start	Q - doleva
W - doprava	E - dolů
R - nahoru	T - střelba
Shift - přestávka	Z - sbírání a pokládání

BATMAN

Netopýří muž musí najít části svého vozidla, Batcraftu. Batman nemá na začátku žádné zbraně, musí je nejprve najít. Pak se musí pustit do hledání několika částí jeho vozidla. Malé figurky Batmanů mu pomáhají při plnění úkolu.

BOTY - umožňují krátký skok na stranu
TRYSKY - připevněné k plášti prodlužují skok
ANTIGRAF - zařízení ke změně směru letu
BATOH - do něj uložte předměty, ale použít je můžete jen v místnosti, kde jsme je sebrali.

BUBBLER

Úkolem bubliny je zašpuntovat lahvičky s lebkou a zkříženými hnáty. Když jsou všechny láhve zavřené, najděte východ (exit).

CHIMERA

Energii si udržujete pitím vody a pojídáním chleba. Vašim úkolem je zneškodnit jaderné nálože.

COOKIE

Kuchař má suroviny zamknuté v kredenci. To se jim ale nezamlouvá a proto při sebemenší příležitosti utíkají. Můžeš na ně vrhat pytlíky s moukou a srážet je do mísy dole. Pozor, krysy z popelnic na tebe házejí odpadky, musíš uhýbat před jejich haraburdím i před surovinami. Na misce je počítadlo, které udává, kolik potravin se tam ještě vejde. Když do misky spadne smetí, stav počítadla se zvýší.

Ovládání:
Q - doprava
W - doleva
E - dolů
R - nahoru
T - házení mouky
Shift - Pauza

DEFLEKTOR

Musíte pomocí otočných zrcadel propojit dva lasery. Těsně před druhým laserem je ale nepropustná zeď, která zmizí, jakmile paprskem zničíte všechna bílá kolečka na obrazovce.

DEVIL'S CROWN

Musíte získat sedm drahokamů, které jsou roztroušeny ve 40 místnostech vraku. Drahokamy umístěte na královskou korunu. Blikající předmět nahraďte odpovídajícím skutečným předmětem. Není to nic lehkého, zvláště když vás honí smečka duchů a dochází vám kyslík.

DRILLER

V každém z osmnácti sektorů planety musíte zavrtat sondu. Jen tak bude moci plyn nahromaděný uvnitř planety unikat. V jednom z hangárů najdete vznášedlo, pak můžete po planetě i létat.

DUN DARACH

Do dveří vstupujte stisknutím ENTER. Kupte si licenci proti kapsářům v Silver Street. Pak si zakupte krtčí kůži v Long Lane a dejte ji Brenovi. Ten vám poví co dál. Ryde je strážce pořádku. Jestliže vás potká s kradeným zbožím, sebere vám nejen předměty, ale i všechny peníze.

FAIRLIGHT

Nejdříve seberte královskou korunu, která je na bráně poblíž startu. Vyjděte přes most ze zámku a můžete vejít do tajných dveří ve skále. V hrobce odsuňte mumii z katafalku a vlezte dovnitř. Tam najdete knihu. Ta vám otevře dveře, které jsou na vrcholku nejvyšší věže. Mnichy, kteří hlídají věž, můžete zničit pomocí křížů nebo malých lahviček. Ve věži najdete čaroděje, ten vám věnuje za knihu klíč od hlavní brány.

FRANK BRUNO'S BOXING

Chcete se utkat se všemi boxery? Pak napište následující jméno a kód:

2. FRA AQ4ION9B8	3.FRA IK8IOM7N3
4. FRA IO2INAFL6	5.FRA CI6INNDI4
6. FRA BL9IONBN4	7.STE NR7IN9MI4
8. STE IL8IIOKN1	9.FRA FK7IIFABB

GUNFRIGHT

Ve městě občas potkáte malého poskakujícího mužíka. Ten vám ukazuje přibližný směr k banditovi. Když zločince objevíte, střelte do něj. Na obrazovce se objeví dvojrozměrný pohled na bandita a zaměřovač. Se zaměřovačem nesmíte pohnout dokud se neobjeví nápis "DRAW". Nestřílejte zbytečně, za každý náboj se musí platit. Dřevěný kůň na chvíli zrychlí vaši chůzi.

GYRON

Střílíte-li na dělové věže, nezničíte je. Věž se jenom otočí, přemístí do jiné části bludiště nebo se vůbec nic nestane. Může se přemístit i úplně jiná věž v jiné části bludiště.

HERBERT'S DUMMY RUN

Od startu jděte nalevo, vyšplhejte na lano a stiskněte najednou klávesy "C,H,E,A,T", získáte nesmrtelnost. Ve hře máte za úkol najít své rodiče. Abyste se dostali k pokladně, stoupněte si na kostku s písmenem A. Plyšového medvěda potřebujete k tomu, abyste dokázali projít místností, kde vás bombardují krychlemi.

HEAD OVER HEELS

Na každé z pěti planet se ukrývá královská koruna. Až získáte všech pět a zneškodníte tyrana, pak jste zvítězili. Head si může stoupnout na Heelse, vznikne tak postavička, která bude mít schopnosti obou dvou.

JET SET WILLY

Horník Willy se vrací domů. Jeho manželka ho nechce pustit spát, dokud neuklidí v domě. Celý dům má přes 60 místností, ve kterých je 80 předmětů. Willy může volně přecházet z místnosti do místnosti. O jeden ze svých životů přijde tím, že:

- se dotkne pohyblivého objektu
- se dotkne miny
- spadne z velké výšky

Ovládání:

Enter	Start
O	doleva
P	doprava
Z	skok
A	pauza
L	hudba on/off

KIREL

Vaším úkolem je v každé úrovni sebrat předepsaný počet bomb a pak odejít dveřmi, které se objeví.

MANIC MINER

Jestliže v průběhu hry napíšete na klávesnici "TYPE WRITER", objeví se na obrazovce vedle panáčků bota. Potom se můžete po stisknutí klávesy "9" a kombinace kláves "1-5" přemísťovat po celém bludišti. Pozor, nefunguje to u verze prodávané firmou "Bug-Bite"

AUF WIEDERSEHEN MONTY

Monty musí cestovat po celé Evropě, sbírat peníze a za ně si koupit lístek na ostrov Montas v Řecku. Do některých států se Monty může dostat jedině letadlem. Na letiště vás pustí jedině s letenkou (lístek s nápisem AIR). Letenku vám zkontroluje panáček sedící za stolem. Poletíte ,až stisknete klávesu "Symbol Shift".

MONTY ON THE RUN

K úspěšnému dokončení hry musíte bezpodmínečně na startu vzít předměty 2,4,12,13,16. Na své cestě sbírejte všechny předměty kromě těch, které vás zabíjejí. Blikající sloupy vám neublíží, ale jen při jednom barevném odstínu jimi můžete projít. Jinak vás teleportují ne jiné místo bludiště (někdy se to může hodit). Když se dostanete na loď, v její levé dolní části najdete klíč. S klíčem se vydejte do levé horní části. Zde uvidíte blikající čtverec. Skočte do něj a vyhrajete.

NEXOR

Poslední zoufalec stojí proti Andromedanům. Je ztracen v bludišti Nexoru. Na tvých bedrech leží přetěžký úkol, najít Nemesis, strašlivou zbraň. Je rozložena na deset částí, které jsou poschovávány v bludišti. Komplex Nexoru se skládá ze 13 podlaží a velkého množství místností a chodeb. Musíš použít každý výtah, který v labyrintu nalezneš. Některými místnostmi můžeš projít téměř bez potíží, v jiných musíš ukázat všecko ze svého umění. Nepřibližuj se k bombám ani k potvorám, jinak zahyneš. Čas ve hře hraje velkou roli. Jakmile najdeš část Nemesis nebo plánek bludiště, objeví se zpráva o zbývajícím čase.

Pokračování

IMAGINE-KONAMI

YIE AR KUNG-FU

YIE AR KUNG - FU je hra pro všechny osmibitové počítače. Ovládáte bojovníka, který je přeborníkem v Kung-Fu. Postupně se utkáte s deseti protivníky, kteří jsou vybaveni různými zbraněmi a ovládají rozličné techniky boje. Do každého souboje půjdete s energií rovnající se osmi červeným čtverečkům. Po souboji je vám jeden čtvereček ubrán. Osm zásahů znamená ztrátu jednoho života. Zlikvidujete-li svého protivníka, aniž by vás zasáhl, objeví se nápis "PERFECT" a jako odměnu dostanete několik životů navíc. Jediné, co mi na hře vadí, je malá grafická pestrost pozadí. Dvě obrazovky (příroda a svatyně) je příliš málo. Zato však jednotlivé figury jsou prokresleny vcelku pečlivě. Vše je podbarveno pěknou hudbou, celkový příznivý dojem dplňují zvukové efekty. Hrát mohou i dv hráči a výsledky se zapíší do tabulky.

Jednotliví protivníci:

BUCHU - Přestože jde o tlustého bojovníka, dokáže přes celé zápasiště proletět vzduchem a zasadit vám pěknou ránu břicha.

STAR - První žena na vaší cestě. Bez milosti po vás bude házet shurikeny (hvězdice)

NUNCHA - Bojovník se zbraní. Skákejte tak dlouho sem a tam, dokud nedoskočíte za protivníkova záda. Potom použijte kop na nohy (nejúčinnější technika), popř. zapněte "autofire". Pak už nemá vůbec žádnou šanci. Uteče-li nepřítel z dosahu vašich nohou, začněte zase skákat. Tento postup je velice účinný.

POLE - Bojovník s tyčí (bo). Jeden z nejtěžších soupeřů vůbec. Jakmile vás svojí tyčí zachytí, jste většinou ztraceni. Zde skoky nepomohou, ale zkuste toto: Podřepněte a čekejte, dokud se nerozeběhne proti vám. Potom použijte kop na nohy. Zasáhnete-li, nepřítel ustoupí. Vše se opakuje, dokud nezvítězíte. Vyžaduje to značný cvik

CHAIN - Nepřítel s řetězem. Hned v první chvilce skočte doprava a usilovně ho kopejte do nohou. Chain se zasekne u kraje a máte ho.

CLUB - Tento protivník používá hůl, ale spíše se mi zdá, že ma sněžnice! Likvidovat jako "Nunchu", tedy hlavně skoky a kopy.

FAN - Další žena, prý s vějířem (létajícím?). Vrhá po vás podivné "klobouky", které jsou snad všude. Souboj s ní je obtížný, pokuste se ji někde v rohu "zaseknout" kopem do nohy.

SWORD - Bojovník s mečem. Zničte ho podobným systémem jako Nunchu.

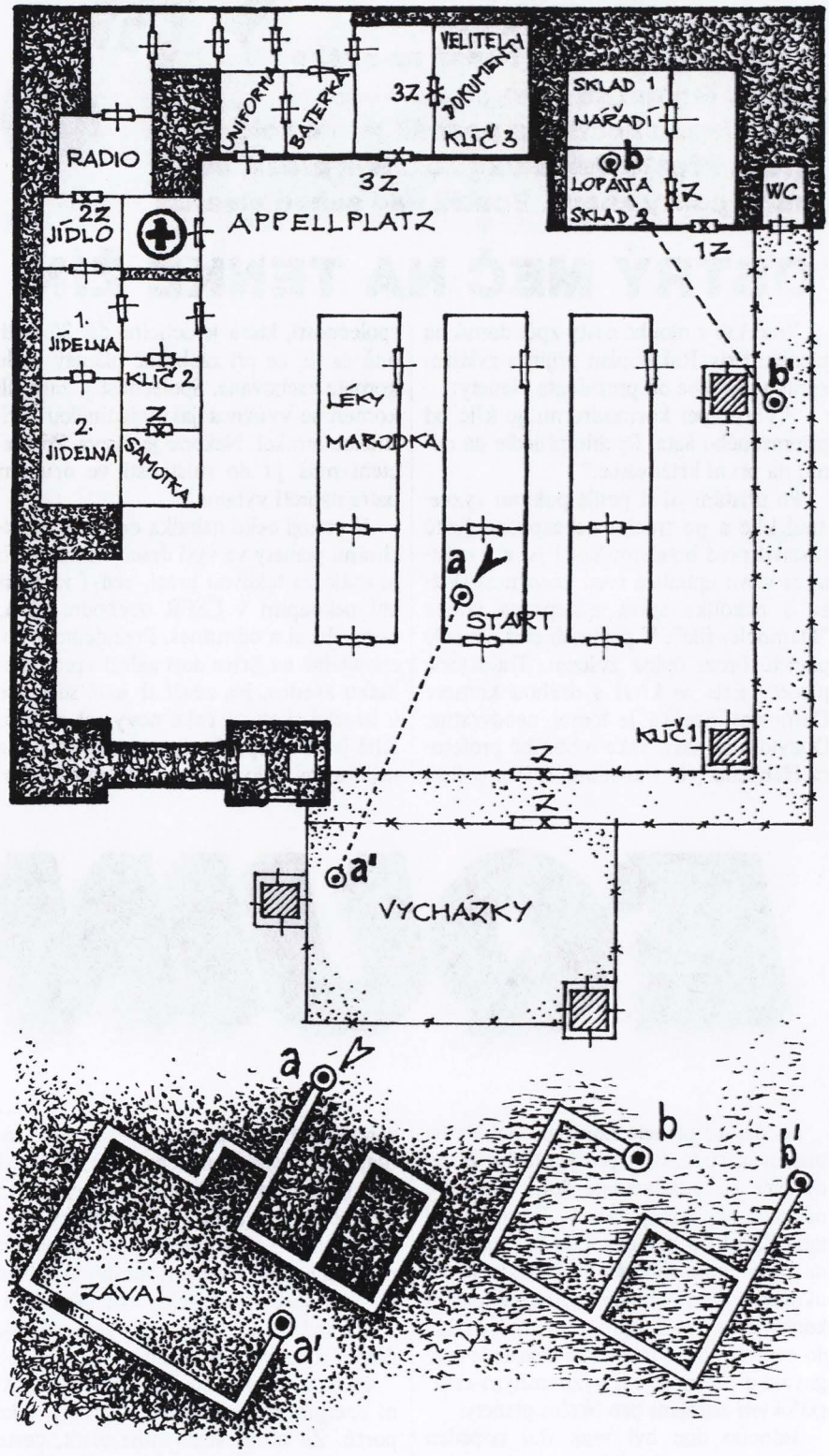
TONFUN - Bojuje s dvojicí japonských zbraní tonfa. Platí na něj stejný postup, jaký se již osvědčil v boji s Nunchou.

BLUES - Mistr Kung-Fu. Ovládá vše, co umíte vy, ale s několikanásobnou rychlostí. Pokud se mu dostanete pod pěsti, asi to nepřežijete. Ale hráč, který se probojoval až sem, si jistě poradí. Pamatujte, že i vítězství nad Blues (Modrým Mistrem) je možné!

Kdo nyní čeká oslavné zpěvy a své jméno vytesané do kamene u vchodu do Shaolinu, ten bude zklamán. Hra běží znovu od začátku a my si můžeme otevřít encyklopedii. V ní se dočteme, že Kung-Fu vzniklo v Číně nejdříve jako cvičení pro udržení zdraví. Podívejte, co se z rozcviček vyklubalo!

SMS

GREAT ESCAPE



VELKÝ ÚTĚK

Tak už to na tom světě chodí. Na začátku byly skutečné zážitky spojeneckých vojáků při útěku z pekla nacistického zajateckého tábora. Následoval roman Great Escape (Velký útěk). Byl pravdivý a měl úspěch. Po něm přišlo filmové zpracování a nakonec se látky ujala v roce 1986 softwarová firma Ocean. Hrůza fašistického lágru už je zapomenuta, zbylo jen napětí provázející přípravu každého útěku.

Ráno dne 0 začínáte ve své cele. Doběhněte pro 1. klíč. S ním maxim. nahoru odemknout Z1. Vejděte, vstupte do dalších dveří a nářadím ze skladu č.1 se vlámejte do skladu č.2. Seberte lopatu, rychle zpět do cely, odsuňte kamna a v tajné únikové chodbě vše odložte. Jděte do kanceláře Červeného kříže, otevřte bednu se zásilkami a vezměte sáček. Zaskočte na marodku a seberte léky, které jsou pod jednou postelí. Všechno musíte ovšem stihnout při běžném režimu zajateckého lágru tak, aby vás nikdo nepřistihl při činu. Se sáčkem i s léky zase pod kamna do chodby.

Další den jděte ihned do kanceláře ČK a z bedny ukradněte kus chleba. Jídlo je tak vzácné, že za chléb můžete od kteréhokoliv spoluvězně žádat jako protislužbu plnění vašich denních úkolů tak, aby gestapáci nezjistili vaši nepřítomnost. Vezměte 2. klíč a otevřte si dveře nad jídelnou (Z2). Klíč odložte a uvnitř seberte rádio a baterku. Znovu s nimi do skrýše!

S nářadím z úkrytu jděte ke dveřím vpravo od Appellplatzu. Vlámejte se dovnitř a pak ještě jednou do velitelské kanceláře. Tady ukořistíte dokumenty, které opět uschováte.

Další ráno musíte zase do místnosti ČK. V bedně jsou dnes štípací kleště a uniforma. Odneste je opět do chodby. Pokleslou morálku si nejlépe napravíte stálým oblékáním a svlékáním uniformy. Vaše vlajka vlevo na obrazovce tím hned vyletí až na vrcholek. V úkrytu všechno odložte a vezměte si lopatu a baterku. Chodbou se doplazte až k závalu a uvolněte průchod. Odložte lopatu a vraťte se pro doklady a štípačky. Takto vybaven vylezte ve dvoře pro vycházky vězňů (A') a rychle přeštípejte dráty lágrového oplocení. Venku odložte doklady a prostříhejte si cestu zpět. Musíte ještě jeden den vyčkat. Tentokrát naleznete v bedně Červeného kříže kompas. Zopakujte stejný postup jako s dokumenty, ale tentokrát už bez návratu! Zahoďte kleště, seberte doklady a s kompasem úprkem doleva pryč.

Andrew

OSTRÝ MEČ NA TENKÉ ŽÍNI

Vracíš se z dlouhé cesty zpět domů na planetu Eris. Raketoplán přijímá zvláštní zprávu pro tebe od prezidenta planety:

"V recepci kosmodromu je klíč od připraveného auta. Rychle přijeďte do domu na první křižovatce."

Po přistání jsi si podle pokynu vyzvednul klíč a po trochu nebezpečné jízdě zastavil před hotelem. Vešel jsi a v místnosti vlevo upoutala tvou pozornost složka s několika spisy, nadepsaná pouze "Damocles file". V papírech čteš, že celé planetě hrozí úplné zničení. Trajektorie planety Eris se kříží s dráhou komety Damocles. Srážka je téměř neodvratná. Dozvídáš se navíc také o bombě profesora Hanzena (viz Excalibur č.4) a o jisté společnosti, která je ochotná dát 25 miliónů za to, že při záchraně planety bude kometa zachována. Společnost ji zamýšlí komerčně využívat jako ojedinělou turistickou atrakci. Nakonec je výzva: Po přečtení máš jít do místnosti ve druhém patře naproti výtahu.

V pokoji čeká nabídka odměny za záchranu planety ve výši deseti miliónů. To je málo za takovou práci, vždyť za to si ani nekoupím v ČSFR obchodní dům, pomyslíš si a odmítneš. Prezidentovi pochopitelně na Erisu dost záleží a proto nabídku zvedne. Na závěr ti ještě sdělí, že u letecké školy tě čeká nový raketoplán. Klíč je ve sklepě. Dostaneš také radu, že nejlepší by bylo začít v Hanzenově laboratoři. Do střetu planety Eris s kometou Damocles zbývá něco málo přes tři hodiny. Podaří se ti jejich záchrana?

Toto byl malý kousek ze hry. Několik rad pro hráče:

- BARE ISLAND je ostrov, tvarem trošičku připomínající telefonní sluchátko.
- SNOW ISLAND je jméno pro bílý ostrov.
- na poště v CAPITAL CITY si nezapomeňte vzít computer. Při přeletu nad ostrovem vám oznámí jeho jméno (souřadnice schválně neuvádím, dozvíte se je během hry).
- pokud neovládáte angličtinu natolik dobře, aby vám ponékud krátká doba na přečtení zpráv nevadila, použijte klávesu RETURN pro pauzu, zastaví se i text
- některé důležité údaje si pište na papír, (hlavně souřadnice objektů), podruhé se vám už třeba neobjeví.
- nezapomeňte, že čas 3 hodiny, (jak je již ve hře upozorňováno), platí jen na planetě Eris, ve vesmíru je to doba velice krátká. Při meziplanetárních cestách vám čas běží rychleji!
- s přistáváním si nedělejte starosti. Nasměrujte dráhu lodě co nejblíže kolmici a přiměřenou rychlostí naražte do povrchu kosmického tělesa.
- planety neprohledávejte náhodně, jinak najdete spoustu neužitečných předmětů. Co máte dělat se vždy nějak dozvíte.

Morghot

EQUINOX

Na dalekě planetě Equinox, bohaté na uranovou rudu, byly pro její těžbu zřízeny plně automatizované doly. Do těžby nezasahoval jediný člověk, Equinox byl totiž lidmi neobydlený. Důl byl rozdělen na osm zcela soběstačných sektorů. Po ukončení denní směny byl bezpečnostní kontejner s vytěženým uranem odeslán do centrálního skladu. Vše dokonale fungovalo a Equinox byl významným energetickým zdrojem pro okolní planety.

Jednoho dne byl však důl napaden Equinoty, nepříliš inteligentními praobyvateli planety. Těžba byla přerušena v kritickém okamžiku, kdy měl uran putovat do skladiště. Pochody, probíhající nyní ve nahromaděné vytěžené uranové rudě, hrozí zničit jak doly, tak i celou planetu.

Začíná hra a její dramatický příběh, započíná mise bojového a pracovního robota Paula, stroje stejného typu, jako byl Maul, člen slavné Enigma Force, (ale to je zase jiný příběh). Paul má těžký úkol odtransportovat kontejnery s vytěženým materiálem do bezpečnostního skladiště pomocí speciálních teleportů. Na odklizení každého kontejneru je vymezen čas, daný dobou štěpení uranu.

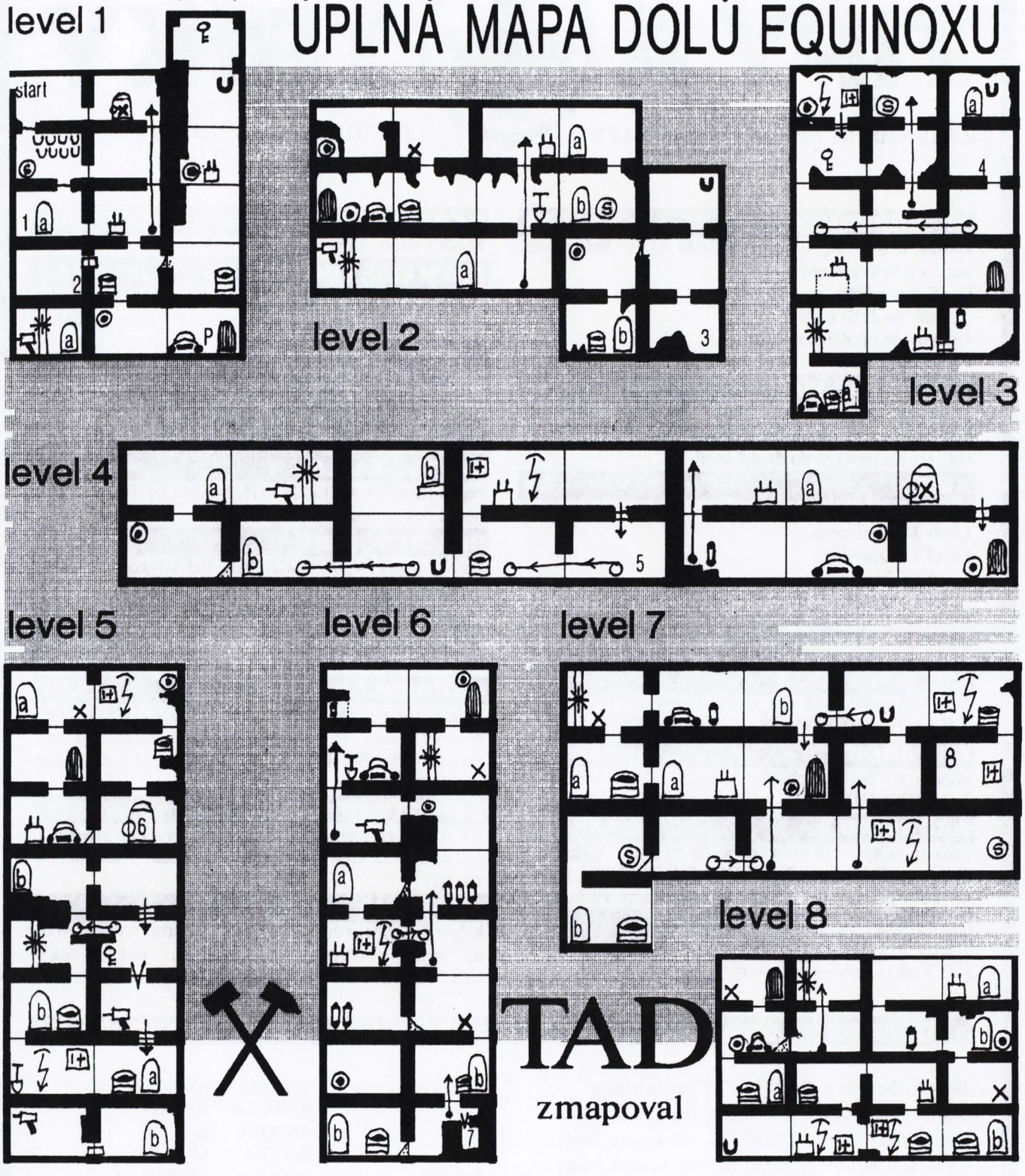
Paul se v dole pohybuje pomocí vlastní energie, magnetických výtahů a teleportů. Za ně se však musí platit, cesta tam a zpátky stojí jednu známku. Pokud ji nemá, musí podstoupit přetavení jednoho ze dvou náhradních ochranných plášťů na potřebnou známku. Jsou-li některé průchody zavalené, použije lopatu, nebo dynamit. Někdy ale musí otevřít i pancéřové skříně, pak pomůže jedině vrtačka. Dveře musí otevírat patřičným klíčem. Energii si může doplňovat z nalezených akumulátorů. Paul se může vznášet, avšak palivo poháněcí vznášedlo se rychle vypotřebuje a on je musí doplňovat z nalezených soudků. Očíslované karty 1 až 8 mu umožňují přejít do další části dolu. Pozor ! Paul u sebe může mít vždy pouze jeden předmět a proto jeho postup vždy předem podle připojených mapek dokonale promyslete.

Ovládání je jednoduché. Pokud držíte "nahoru", robot se bude vznášet. Pokud držíte "dolů", Paul může sebrat předmět nebo jej použít.

Vážení Paulové, přeji vám, abyste Equinoty vypekli a zachránili tu jejich legrační (a přeci tak důležitou) planetu.

Hodně štěstí přeje TAD.

ÚPLNÁ MAPA DOLŮ EQUINOXU



běžící pás
dveře
klíč ke dveřím
laserová překážka
pojistka
kontejner s uranem, odnést do * teleportu
dynamit
kanystr s palivem
akumulátor
známka do teleportu
místo pro pojistku
lopata
vrtačka
zával chodby
zasypání komínu
průchod
teleport
mezisektorový průchod
výtah
* teleport pro kontejnery
trezor
karta nesmrtelnosti
karta vstupu do sektoru
zařízení k přetavení pláště

TIPY A + TRIKY

Záchranná služba Excaliburu pro fandy počítačových her

AFTERBURNER ★A★ST★

Zastav hru a napiš THUNDERBLADE. Teď můžeš používat tyto klávesy:
G - Extra rakety
. - Skok do další úrovně
‹ - Skok do předcházející úrovně
N - Další životy

AFTER THE WAR ★A★

V první úrovni stiskni ‹ALT›, ‹B›, ‹1›. Získáš nekonečnou energii a zastaviš časový limit. Stiskni ‹ALT›, ‹M›, ‹1›, dostaneš se do druhé level.

AMC ★A★

Kódy do úrovní:
Level 2 - Nostromo
Level 4 - Discovery
Level 6 - Enterprise
Level 8 - Dagobah

APB ★A★ST★

Napiš ALF v hi-score. Získáš nesmrtelnost.

ARCHIPELAGOS ★A★ST★

Jako kód zadej 8421, pak dvakrát stiskni ENTER. Teď si můžeš vybrat jakýkoliv z ostrovů (1 - 9999).

ARKANOID ★A★ST★

Stiskni F3 pro jednoho hráče nebo F4 pro dva hráče (místo F1 a F2).

ARCANOID II ★A★ST★

Stiskni ‹Caps Lock› a naiš DALEY88, budeš nesmrtelný. Pak napiš PETEJOHNSONWANTSCHEAT, kdykoliv při hře stiskneš ‹S›, otevře se tajný východ.

BACK TO FUTURE II ★A★

Zastav hru a napiš: THE ONLY NEAT THING TO DO. Získáš nekonečné životy.

BARBARIAN (Psygnosis) ★A★ST★

Napiš v titulní obrazovce 04 08 59, budeš nesmrtelný.

BATMAN - THE MOVIE ★A★

Na titulní obrazovce vyťukej JAMMMMMMMM, získáš nesmrtelnost. Pomocí klávesy F10 se dostaneš do další úrovně.

BATTLE SQUADRON ★A★

Kdykoliv během hry napiš CASTOR. Když si budeš chtít změnit zbraně, užij funkční klávesy ‹F6 - F10›. Sílu zbraní regulueš klávesy ‹F1 - F5›.

BATTLE VALLEY ★A★ST★

Napiš ROGER MELLIE THE MAN ON THE TELE, budeš mít nekonečný počet tanků.

BEACH VOLLEY ★A★ST★

Za hry napiš DADDYBRACEY. Teď kdykoliv stiskneš F1, postupuješ do dalšího kola bez vítězství.

BIO-CHALLENGE ★A★ST★

Stiskni ‹Esc› a ‹G› a překonáš silného strážce na konci každé úrovně.

CARRIER COMMAND ★A★ST★

Zastav hru a napiš GROW OLD ALONG WITH ME. Pomocí kláves ‹+› a ‹-› si nastavuješ imunitu. Když napíšeš THE BEST IS YET TO BE uvidíš na mapě všechny nepřátele.

CARIOTS OF WRATH ★A★ST★

Až si přečteš instrukce, stiskni na joysticku střelbu a podrž ho směrem dopředu. Výsledek? Nekonečné životy.

CHASE HQ ★A★

Kdykoliv během hry stiskneš současně levé tlačítko na myši a střelbu na joysticku. Pak naťukej GROWLER. Klávesou ‹T› získáš nějaký ten čas navíc.

★POUZE PRO COMMODORE 64★C 64★C 64★POUZE PRO COMMODORE 64★

Back to the Future II	17966,173	nesmrtelnost
Batman the Movie	4866,173	nesmrtelnost
Cybernoid I	28870,165	nekonečné životy
Cybernoid II	20205,165	nekonečné životy
	54693,173	
	54995,173	
Dick Tracy	42745,173	neubívá energie
Dragon Ninja	43126,173	neubívá energie
	33357,173	
	32890,173	nesmrtelnost
Giana Sisters	6664,96	
Teenage Turtles	1584,173	nekonečné kredity

Gigatrening pro hru Vandetta - System 3 (v hex)

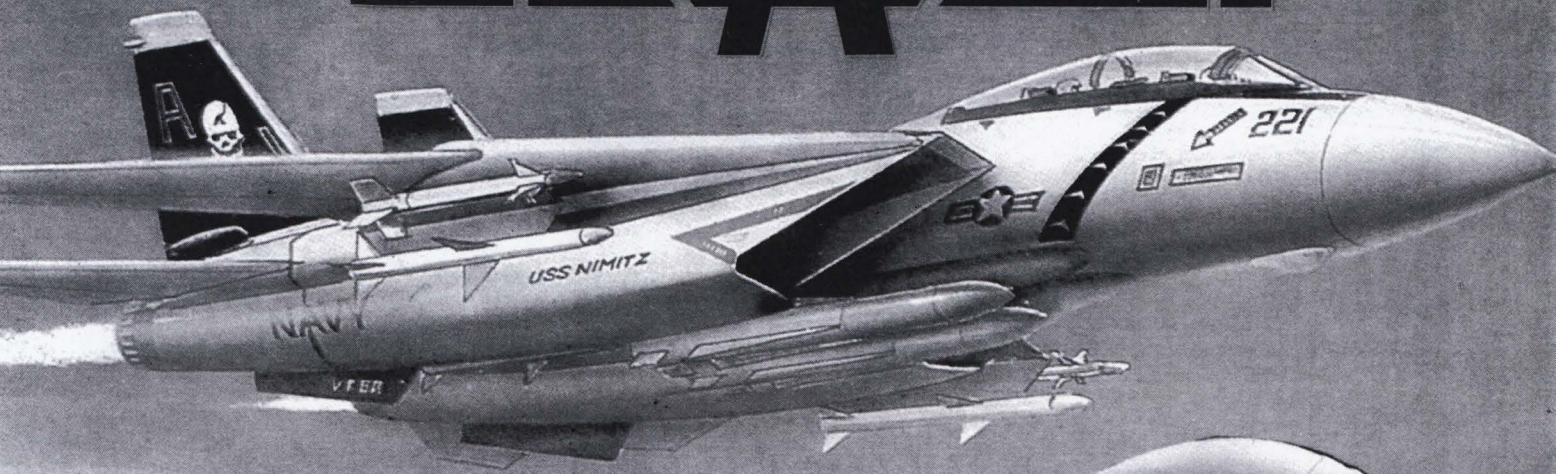
Level I	97DA,EB	97DB,00
	8669,EB	8670,00
	8671,EA	6BF4,24
Level II	8669,EB	8670,00
	8671,EA	6BF4,24
Level III	97F0,E9	97F1,00
	9116,E9	9117,00
	9118,EA	5E83,24
Level IV	9116,E9	9117,00
	9118,EA	5E83,24
Level V	9A23,E9	9A24,00
	92E3,E9	92E4,00
	92E5,EA	6FCD,24
Level VI	92E3,E9	92E4,00
	92E5,EA	6FCD,24

* číslo 6
* ročník 1991
* 11 VI 1 10
cena 18, Kčs

POČÍTAČOVÉ HRY

EXCALIBUR

ATARI ST * PC COMPATIBLE * ATARI * COMMODORE 64 * ZX SPECTRUM * DIDAKTIK * A DALŠÍ



RAILROAD TYCOON

SPEEDBALL 2

DARK SIDE

F-16
Combat Pilot

A-10
Tank Killer

FEUD

F-29
Retaliator

FALCON

CARRIER COMMAND

Vždyť létat je tak snadné

Téměř celá polovina tohoto čísla je venována počítačové simulaci. Je tu snad všechno, co se napodobit dá - letadla, auta, motorky, vlaky, lodě, ponorky a dokonce i město. Chybí snad jen simulace letu na koštěti, ale to jenom proto, že se o ni jeste nikdo nepokusil. Protože "oceloví ptáci" stáli u kolébky toho, čemu se říká počítačová simulace, věnovali jsme jim nejvíce prostoru.

Létání je prastarým snem člověka. Co fascinovalo už geniálního Leonarda da Vinci, nenechalo spát ani programátory. Kdo první zaplnil bílé "bajty" na mapě leteckých simulátorů se nám asi již nepodaří přesně zjistit. Podnikli jsme v redakci určitá archeologická pátrání a podařilo se nám vykopat první počítačové "skutečné" letadlo. Poprvé vzletlo v roce 1979 na počítači Apple III ve hře *Flight Simulator*. Hra mohla nabídnout jen jednoduchou grafiku a primitivní zvuky.

Programátoři pionýrského období se potýkali s vážným problémem - jak se co nejvíce přiblížit skutečnosti. Každý přece musí uznat, že věrné napodobení pohledu z letadla si vyžádá více početních úkonů, než nějaký "Manic Miner". Proto také v době, kdy na Západě byl neotřesitelným králem osmibitový C64, hrály se s letadly spíše akční a strategické hry. Ale i přes omezenou paměť a rychlost vznikla skutečná esa; např. *Fighter Pilot*, *Jet*, *Hellcat Ace*, *Tomahawk* nebo *Ace of Aces*. Už tehdy začala výrazne převládat simulace moderních válečných strojů. Pro mírové létání se moc "volných bitů" na pultech obchodů s hrami nenašlo. Přece se tu vyskytnou výjimky: *Jet Flight*, *Solo Fligh*, *Arco Jet*. Z novějších her třeba *Chuck Yeager's AFT* nebo *Blue Angels*.

Pak staré "olítané" osmibity nahradily nové báječne stroje typu ST, Amiga a PC. Na monitorech se to rychle začalo hemzit už opravdu skvělými simulacemi, technicky dokonalými a stále více se přibližujícími realitě. Na prvním místě se tu sluší jmenovat *F-16 Falcon*, podle mínění naší redakce nejlepší simulátor vůbec. Oblíbenost Falcona se stále udržuje pomocí *Mission* disků. To není jen průhledný trik, jak vytáhnout z kapes počítačových pilotů nějakou tu valutu. S každým dílem je hra částečně předělana. Za tímto králem počítačoveho nebe je v těsném závesu poradna smečka dalších a dalších strojů - neviditelný *Stealth F-19*, futuristický *F-29 Retaliator*, *Flight of The Intruder* či *A-10 Tank Killer*. Jsou položeny i základní kameny v simulaci vrtulníků - *Super Huey*, *Gunship* a *LHX*.

Co přenesl tento rok? Lze vypozorovat dva základní trendy - navrat k naprostým začátkům. K době, kdy leteckému průmyslu ještě tekl "benzín po bradě". Cestu naznačila akční hra *Wings*, pak se roztrhl se všemi trojplošníky a dvojplošníky pytel. Jmenujme alespon *Blue Max* a *Red Baron*.

Druhé pole působnosti se pro gramátorům otevřelo po skončení (alespoň doufám) studené války. Najednou si všichni bitoví piloti z rozvinutějších zemí přáli sednout do strojů, ktere po celá dlouhá léta jenom stíhali a sestřelovali! Každý se chtěl podívat na věc z druhé strany a ovládnout *Mig 29 - Fulcrum* či *SU 25 - Stormovik*. Jako by se tím snažili nahradit Varsavske smlouvě všechny ztráty z předchozích počítačových soubojů.

A jak v budoucnu? I když je současný stav a úroveň simulátorů vysoká (to neplatí jen pro simulace letecké), vše záleží na hardware. Trend ve hrách směřuje ke zvyšování kvality a rozšiřovaní výběru. Čím více, tím lépe. V připravované horke novince *Bird of Prey* se prý bude létat všim, co se kdy vzneslo na oblohu.

A za pár let se možná dočkáme toho, že pilotní zkoušky složíte v křesle svého pokoje.

LEVEL 10

EXCALIBUR * 6

16 Ne / Ano 8

Vždyť létat je tak snadné...	2	Railroad Tycoon	14
Falcon	4	Team Suzuki Enduro Racer	15
Falcon Mission Disk 1 + 2	5	Out Run Lombard Rally	15
Fighter Bomber	6	Feud - plánek a kouzla	16
Dam Busters	7	Naše adresa je Excalibur P.O.Box 414	18
A-10 Tank Killer	8	Žebříčky nejlepších her	19
Tomahawk	9	Chaos Strikes Back - mapy	20
F-16 Combat Pilot	9	Dark Side - návod a mapa	22
Red Baron	10	Speedball II - taktika	23
F-29 Retaliator	10	Pokemania ZX-Spectrum	24
Silent Service II F/A - 18 Interceptor	11	Pokemania Atari 800	24
LHX Attack Chopper Jet Flight	11	Pokemania Sharp	25
Gunship	11	Sierra On-Line - seriál	26
Test Drive I, II, III	12	3 D Construction Kit	27
Stunt Car Racer	12	Saboteur - plánek	28
Carrier Command	13	i-servis (inzertní služba čtenářům)	29
Toyota Celica GT Rally	13	Když vypnou proud...	31
Sim City	14	Tipy + Triky (Záchranná služba)	32

Vážení čtenáři, fandové počítačových her.

Měsíc uplynul jako voda a my jsme tady s dalším Excaliburem. Předpokládáme, že se nebudete moc čertit, když jsme celou jednu polovinu čísla věnovali simulátorům všeho druhu. Doufejme, že tím alespoň splatíme svoje dluhy u všech našich fandů, kteří se o těchto hrách chtěli dozvědět více. Simulátory a jejich příznivce jsme trochu v minulých číslech zanedbávali, tak jsme jim to tímto číslem vynahradili nejmíň půl roku dopředu.

Pro ty, kteří simulace nehrají vůbec (jako třeba náš redaktor Andrew), jsme připravili pestrou potravu, která má podobu několika plánků a návodů. Najdete tu slibované mapy na "Chaos", poznáte systém "Freescape" a můžete se třeba na chvíli stát miláčkem všech žen - Larry Lafferem. Když vám vypnou proud, vyplňte inzertní lístek, kupte si hru Závod Míru - anebo jděte jednou dřív spát.

Vaše redakce

TRIBASE Computers
Jungmannovo náměstí 1
110 00 PRAHA 1
Tel: (02) 235 62 60
Distributor počítačů
SAM Coupe

Ach ta nesmrtelnost!

Každý po ní touží.
Naše POKEMANIA
hlavně k tomu slouží.

ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER
MK ČR 5204, MK 47129
EXCALIBUR

VYDAVATEL	Popular Computer Publishing Martin Ludvík
ŠÉFREDAKTOR	Lukáš Ladra - LLG
REDAKCE	Andrej Anastasov - ANDREW Jan Zatloukal Tomáš Adamec TAD
LAYOUT	Joris
REDAKCE	**PCP Excalibur** **P. O. Box 414** **111 21 Praha 1**
PŘEDPLATNÉ	SMS U Pergamentky 8 170 00 Praha 7
ROZŠIŘUJE	PNS a soukromé distribuční firmy

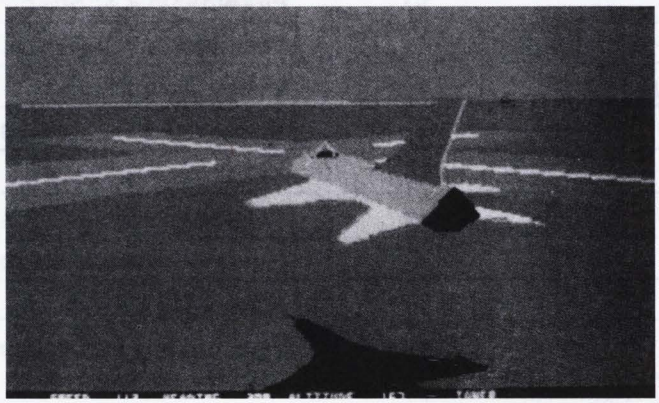
*

Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha č.j. 703/91 - NP ze dne 22.5.1991

FALCON

Redakce Excaliburu vyhlašuje v každém čísle hru měsíce. Dlouho jsme mezi simulátory letadel vybírali ten nejlepší. Když jsme viděli a otestovali druhý datový disk pro simulátor americké stíhačky F-16 Falcon, uvěřili jsme reklamnímu heslu firmy Spectrum HoloByte: **Ten nejlepší bude ještě lepší!**

Vnímám jenom hřmění motoru a svist větru, pronikajícího do poškozené kabiny. Měl jsem úspěch. Dopravní most, po kterém denně projížděly kolony nepřátel, je v troskách. Dostal dva zásahy dvoutisícilibernými pumami a jeho železobetonové pilíře nyní trčí z řeky jako tři polámané, rozpadlé zuby. Pro nepřítele je to rána. Nový most hned tak nepostaví a odříznutým jednotkám nezbude, než se opět stáhnout na druhý břeh.



Pravda, jako mimořádně důležitý strategický bod, byl most velmi dobře střežen. Abych se k němu dostal, musil jsem zlikvidovat dvě SAM základny, na kterých stály velké SA6. S mou zátěží to byl opravdu husarský kousek. Ztratil jsem tu přitom hodně výšky a taky jsem na to doplatil. V tu chvíli, kdy jsem shodil bomby, otřásl letounem výbuch. Ihned jsem nasadil forsáž a několika vývrtkami jsem dosáhl bezpečnější výšky. Musela mě dostat nějaká es-á-sedmička, ta malá mrcha, co ji může vláčet na rameni každý pěšák. Obranný systém mého stroje je proti nim takřka bezmocný. Naštěstí mají tyhle raketky malý dosah i účinnost. Tentokrát jsem však dostal slušný zásah. Kokpit byl porušen. Abych se neudusil a nezmrznul v kabině, která rázem přestala být vzduchotěsná,, musel jsem znovu k zemi a snížit rychlost. Teď se plížím domů a modlím se, abych na základnu dorazil bez problémů. Už je to jen pár mil, jenom kousíček...

Ze zamyšlení mě vytrhl varovný signál. Letoun zaměřen nepřátelským strojem! Červené kontrolky se už mohou zbláznit. Opravdu, na radaru je Mig! Sedí mi přímo za ocasem. Teď se ozvala už i služba na základně a její vzrušený hlas mne varuje a udává podrobnosti o nepříteli. To proběhlo v jednom okamžiku. V příští chvíli lámu ovládací páku doleva a zároveň přidávám plyn. Můj stroj se staví na křídlo a začíná sice primitivní, ale jediný dostatečně rychlý manévr. Šestnáctka je skvělá, otočí se na pětáku. I tentokrát to ještě vyšlo a utíkám z dosahu protivníkových zbraní.

Teď mám já útočníka před sebou a přepínám na staré dobré Sidewindery. Mžik a Mig se řítí jako ohnivá koule k zemi.

"Sundal jsi ho!" Uklidňující hlas navigační služby mi dává koordináty základny a povolení k přistání...

To nebylo vyprávění bojového pilota z Perského zálivu. Ale klidně by to tak mohlo být. Podobné zážitky můžete mít i vy, pokud svého miláčka nakrmíte programem firmy Spectrum HoloByte FALCON. Tento program je takřka dokonalým simulátorem stroje F-16A Falcon a spolu s řadou Flight simulátorů je komerčně nejúspěšnějším simulátorem v celičké nedlouhé historii počítačové zábavy.

Při tvorbě se vše řídilo snahou o docílení nejvyšší věrnosti výsledku. Na hře se to nutně projevilo. Falcon je zatím bezkonkurenčně nejvěrnější simulátor bojového letounu na domácích počítačích. Byla zachována drtivá většina přístrojů skutečného F-16 i jejich rozmístění v kokpitu. Navíc byly přidány jen takové prvky, bez nichž by se počítačová simulace nemohla obejít (např. kontrola jemnosti ovládání).

Falcon nabízí 12 propracovaných bojových misí, ve kterých ničíte pozemní i letecké cíle. Užíváte většinu běžně dostupných zbraní letectva USA. Stupeň obtížnosti nastavíte volbou hodnosti a dalšími volbami z bohatých doplňkových menu. Při hodnosti plukovníka je let zcela realistický. Podle ujištění firmy i testerů z řad skutečných pilotů, odpovídají všechny letové charakteristiky a chování letounu plně skutečnému F-16A. S jedinou pochopitelnou výjimkou - na tělo "pilota" nepůsobí odstředivé síly. To však již není v moci žádného software. Jinak bylo pamatováno asi opravdu na všechno. Při extrémních hodnotách přetížení (G) počítač simuluje dokonce i zdravotní následky pro pilota (překrvení či odkrvení hlavy)...

Program funguje již s 512K RAM, avšak pokud vlastníte paměť 1MB, nebudete litovat. Výborná grafika bude obohacena na dalšími kouzly a podobně tomu bude i se zvukovými efekty. Zvuk pak dosáhne neuvěřitelného stupně reality. Dále bude zapojeno další překvapení - černá skříňka. A pokud snad ste šťastnými majiteli modemu a máte kamarády se stejným vybavením, můžete zapnout mód leteckých soubojů a bojovat proti sobě. Stejně tak lze propojit dva počítače po sériové lince. Tato funkce dá programu zcela nový rozměr.

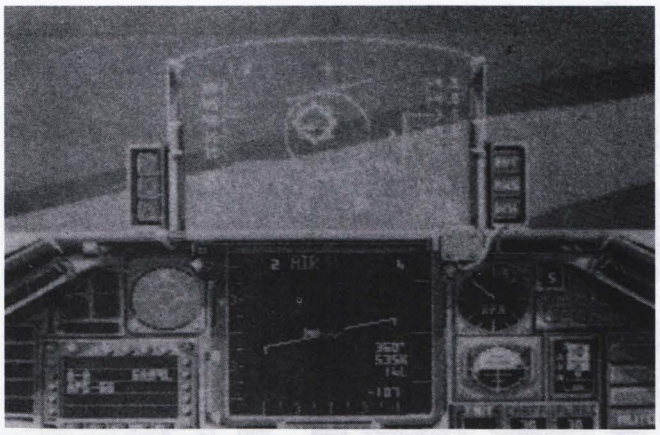
Spolu s programem obdrží hráč nezvykle obsáhlý manuál, který je spíše koncipován jako rukověť začínajícího vojenského pilota, než jako příručka. Podrobně se seznámíte s funkcí a významem přístroju, s popisem nejrůznějších typů zbraní vašeho F-16A, dále s navigací v bojovém prostoru a s uměním vzdušného boje. Manuál jde přitom tak do hloubky, že autoři programu zcela vážně tvrdí, že po jeho poctivém nastudování (a po tréninku s programem při nejvyšším stupni reality) je hráč teoreticky schopen letu se skutečným F-16.

Není tedy divu, že se Falcon stal hned po uvedení do prodeje v roce 1988 tak oblíbeným. Firma Spectrum HoloByte vyniká podnikavostí a tak se fanoušci Falcona brzy dočkali dalšího dárečku, kterým byl...

Falcon
Spectrum HoloByte '88
Simulátor

Excalibur 6 92%

grafika	hudba
1	2
nápad	zábava
1	1



Falcon Mission Disk 1
Excalibur 6 92%
Spectrum HoloByte '89

Falcon Mission Disk 2
Excalibur 6 94%
Spectrum HoloByte '90
Simulátor

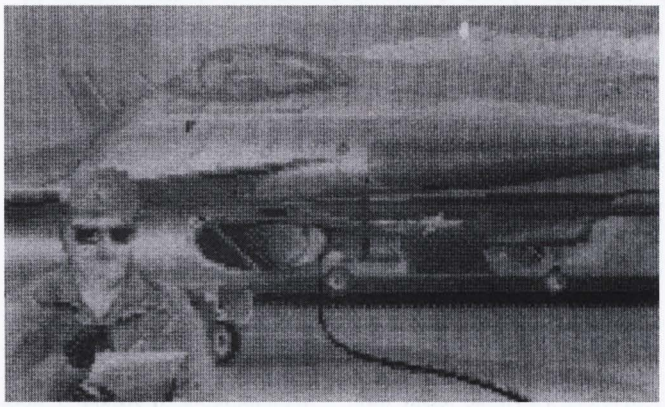
MISSION DISK 1+2

FALCON MISSION DISK 1

Původně měly být mission-disky k Falconu pouze datovými disketami, zaváděnými do originálního programu pomocí speciálního menu. To bylo nakonec změněno a MISSION DISK 1 nahradil první disketu Falcona.

První z mission-disků přinesl několik významných změn. Byly opraveny některé drobné chybičky v původním programu (funkce Jettison). Zásadní změny však spočívaly v samotném postupu plnění misí. Nových dvanáct misí netvoří už samostatné akce, nýbrž jeden veliký celek. Přitom je možné jejich plnění provádět podle vlastního výběru v libovolném pořadí. Průběh uložené mise, poslání však v každém případě závisí na tom, jak jste si vedli v misích minulých. Pořadí volby poslání je tím tedy nutně částečně ovlivněno.

Vaše jednotka se přesunula do zcela nového prostředí. Monotonnost pouště z původního Falcona nahradila svěží zeleň širých plání. Především se ale zde setkáte s kvalitnějšími nepřátelskými stroji - po Migu-21 nastupuje sovětské eso Mig-29 Fulcrum. Známé staré nákladáky z Falcona ožívají silnice i v mission-disku, novinkou je však železniční trať s vlakem. Po rozlehlém jezeře manévrují vysadkové lodě nepřítele a asi nejvíce vám na nervy polezou tři nepřátelské tanky, zarputile se snažící obsadit vaši základnu. Tyto nové objekty tak ovlivňují složení cílů v jednotlivých posláních. Pro sadisty, jejichž oblíbenou zbraní jsou těžké pumy Mk84, je připraveno několik



nových typů "velkých" cílů - třeba sklad střeliva, ropná rafinerie či atomová elektrárna.

Ačkoliv mission-disk přináší určité změny v charakteristice ovládání vašeho stroje a budete muset přestát i to, že program má ponětkud pomalejší vedení, určitě uspokojí všechny bojové piloty - "profesionály". To se zřejmě odrazilo i v dobré prodejnosti tohoto dílka a tak se fanoušci Falcona i jeho prvního rozšíření nakonec dočkali od podnikavých tvůrců druhého speciálního díku, kterým byl, jak již jistě tušíte -

FALCON MISSION DISK 2

Tento nový mission-disk vás už nenutí létat ve starém F-16A, ale nabízí vám let s nejnovější verzí Sokola F-16C. Kromě sady nových misí přináší datadisk i modernizaci výzbroje. Nyní máte rakety AMRAAM typu vzduch-vzduch (zasáhnou cíl na mnohem větší vzdálenost, než staré Sidewindery) a novinkou jsou i střely HARM typu vzduch-země, obvzláště vhodné k ničení SAM-základen.

Dalším sympatickým vylepšením je tu pevně zabudovaný ECM-systém. Nemusíte proto mít starosti, že toto zařízení třeba zrovna nebude na skladě. Dále je váš stroj schopen doplňovat nádrže ve vzduchu spojením s letouny-tankery. Poslední technické vylepšení vašeho "Sokola" najdete na radaru. Ten je nyní (konečně!) schopen rozeznat od sebe SAMy a MiGy.

Také nepřátelé provedli modernizaci svého strojového parku. Setkáte se tu nově s Migy - 27, avšak na druhé straně i se starými Migy-21 z původního Falcona, ty už však raději létají v celých hejnech. Další novinkou jsou i helikoptéry HIND. Způsob plnění misí je převzat z Mission disku 1, nová datadisketa však klade větší důraz na strategický podklad akcí.

Abych nezapomněl, poslední drobné vylepšení najdete u venkovních pohledů. Zde je již konečně možné rotovat v obou směrech.

Falcona lze doporučit úplně všem a všem se také jistě bude (alespoň trochu) líbit, kromě lidí, kteří chtějí zasednout a rovnou létat. To je to jediné, co vám tento program nabídnout nemůže. Ti z vás, kteří se prokoušou originálním manuálem (není to zas taková nuda...), už nikdy nedají na Falcona dopustit. Žádný jiný letecký simulátor vám totiž nepřinese srovnatelné zážitky.

V současné době Falcon létá na těchto počítačích: Commodore Amiga (všeobecně uznávaná nejlepší verze), Atari ST (grafika se blíží Amize, slabý zvuk). Pro PC-kompatibilní existují dvě verze: Jedna pro XT s Herculem/CGA, druhá pro AT s EGA/VGA. Ani tato druhá verze však svou kvalitou nezastíní Amiga-verzi. "Písničkáři" se však dočkali (to je úplná novinka!) skutečné VGA verze Falcon 3.0, podporující nejrozšířenější zvukové karty. Dále je k dispozici verze pro Apple MacIntosh. Jak je vidět, Sokolovi se zalíbilo hnízdit jenom na šestnáctibitových počítačích (ale tady se opravdu není čemu divit). Poslední slovo:

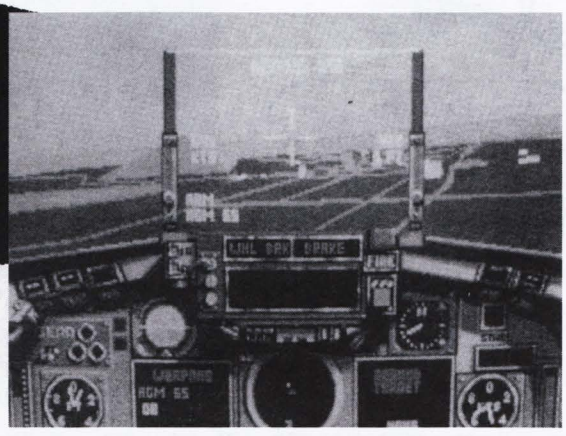
Přál bych čtenářům Excaliburu, aby mohli poznat, co takový Falcon opravdu umí. K tomu by však bylo třeba otisknout pořádný návod, což není dost dobře možné - rubrika "Jak dál?" by totiž musela být HODNĚ moc natukovací.

Doufám, že alespoň kompletní popis ovládání a rozbor jednotlivých misí vám udělají trochu radost. S leteckým pozdravem WATCH YOUR SIX! se loučí (na krátko)

IAD

Speciality:
FALCON + MISSION 1:
Ctrl+Shift+X (Doplní palivo, střelivo atd.)
MISSION 2:
Ctrl+X (Po přistání na základně doplní střelivo a palivo.)

FIGHTER BOMBER



Počítačové nebe se jen hemží stíhačkami všech druhů. Najdeme tam stroje historické, současné, ty modernější jsou již neviditelné a některé přímo futurologické. Programátorům od firmy Activision to již šlo na nervy a tak se rozhodli vytvořit hru, kde bude mít hlavní slovo nikoliv rychlý stíhač, nýbrž pomalý bombardér. A tento tah se opravdu podařil!

Nová hra, kterou její autoři pokřtili FIGHTER BOMBER, se mezi leteckými simulacemi rozhodně neztratí.

Na začátku hry si může hráč - letec vybrat z bohaté nabídky nejznámějších bombardérů západní i východní výroby. Nemá smysl je všechny vypočítávat. Asi nejatraktivnější volbou je zde F-15 Eagle. Stroj, který spolu s F-16 Falcon tvoří páteř letectva USA. O každém letounu vám program může podat takové množství informací, že uspokojí většinu šťouralů. Sympatickou zajímavostí je možnost volby zobrazení vybraných letadel ve 2D nebo 3D grafice. Musíte si letouny dobře vybírat, protože se tu jedná o skutečnou volbu. Nejde tedy o žádný podfuk v tom smyslu, že ať si zvolíte libovolný stroj, budete létat stále v jednom a tom samém. Jednotlivé letouny se liší uspořádáním palubní desky, HUDu a především svými letovými vlastnostmi.

Podobně můžete volit stroje, které proti vám budou útočit. Výběr obsahuje sedm nejznámějších stíhačů včetně strojů sovětské a francouzské výroby.

Program vám nabízí celou posloupnost misí. Nemůžete ale volit ze všech najednou. Pořadí, ve kterém budete mise plnit, je předem určeno. K druhému poslání se tedy dostanete až splníte první. Pilotův stav (LOG) je přitom průběžně zaznamenáván na disketu. Po volbě poslání se objeví "povídání" a mapa s vytčenou ideální trasou mezi cíli a vaší základnou. Překvapí vás možnost detailního pohledu na jednotlivé cíle, která je velmi atraktivní.

Také musíte svůj stroj vyzbrojit. K dispozici máte širokou škálu nejrůznějších raket a bomb. Jejich výběr závisí výhradně na povaze cílů, na vaší zkušenosti s jednotlivými nabízenými typy zbraní a možnostech vašeho stroje (každý bombardér má jinou nosnost a různý počet zbraňových úchytů). Aby byla volba výzbroje usnadněna, program obsahuje krátké informace o povaze a určení jednotlivých druhů zbraní.

Nyní již začíná samotný let. Hned na první pohled zjistíte, že kokpit letounu je sice docela pěkný a přehledný, nicméně ke kokpitu skutečných strojů má dosti daleko. Přesto lze říci, že FIGHTER BOMBER je realističtější, než je u průměrných leteckých simulátorů zvykem. Až si trochu "ošaháte" palubní desku, začne se vám tahle hra docela líbit. K vyhledání cílů slouží jednoduchý a přehledný systém "waypointů" s udáním směru letu.

Jak brzy zjistíte, vaše zbraně jsou poměrně spolehlivé a především osvědčenými raketami vzduch-země typ Maverick můžete likvidovat nejrůznější objekty i se zavřenýma očima - pokud nejsou cíle na tento typ zbraně příliš velké.

Dojde-li ke vzdušnému souboji, budete asi nemile překvapeni. Po zkušenosti s rychlými "close-range" stíhačkami je manévrovacími schopnostmi většiny bombardérů průměrný počítačový letec silně znechucen. Proto je nejlepší snažit se vyhnout všem soubojům a po zničení cíle rychle pelášit domů.

Hra je graficky poměrně dobře propracována. Animace je sice pomalá, ale celkově to hře příliš neškodí. Hráče asi nejvíc zaujme možnost několika zajímavých pohledů zvenčí. Z nich je nejnapínavější sledování letu střely k cíli (rakety mají v hlavici zabudovánu TV kameru).

Ale ani za myšlenkovou úroveň se FIGHTER BOMBER nemusí stydět. Jednotlivé mise tu jsou sestaveny velice nápaditě, dokonale využívají všech součástí programu a zaručují, že se nebudete nudit. Nejpřitažlivějším detailem hry je asi možnost (někdy přímo nutnost) tankovat v průběhu letu z cisternového letadla. To už je pořádně tvrdý oříšek pro každého pilota.

Ale to nejlepší jsem si nechal nakonec. Pokud nejste spokojeni s misemi, které pro vás připravili snaživí a obchodně jistě zdatní autoři, (nebo pokud jste je již všechny dokončili), můžete si pomocí vestavěného editoru vytvořit mise vlastní. Editor je to skutečně poctivý, umožňuje do sestavovaného úkolu jednoduchým způsobem zařadit všechny typy cílů a akcí, které program "umí".

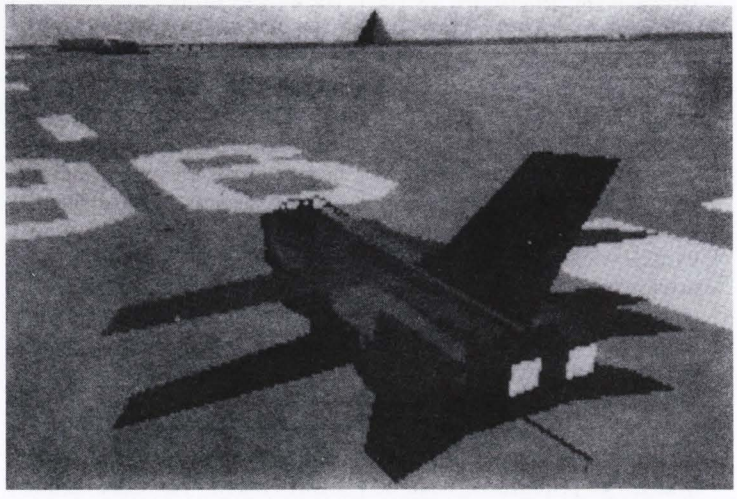
Pokud vás toto povídání alespoň trochu zaujalo, pak moc neváhejte a zkuste si Bombera zahrát. Třeba vás chytne a nějaký ten týden bude váš počítač sloužit především k metání bomb po cílech všeho druhu.

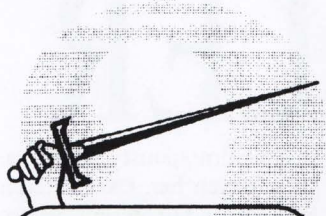
TAD

Jak dopadlo celkové hodnocení hry FIGHTER BOMBER uvidíte na následující straně.

A ještě specialita:

Napíšete-li za jméno pilota BUCKAROO získáte přímý přístup ke všem misím. Znáte-li další podobná slova (existují!), pak je pošlete do redakce Excaliburu, kde už čeká rubri-





Fighter Bomber
Activision – 89
Simulátor

Excalibur 6 81%

grafika	hudba
2	2
nápad	**zábava**
2	1

Kdo čte Excalibur pravidelně od prvního čísla, jistě si vzpomene na stránku s nápisem "Záhadné tabulky? Není to tak složité!". Vysvětlili jsme na ní hodnocení a grafické značky, které užíváme pro testy her. Od té doby přibylo čtenářů, změnila se grafická forma stránky. Hodnotící tabulka se zmenšila, aby nezabírala místo důležitějšímu textu. Zmizela i kolečka se zkratkami počítačů, protože hra dříve nebo později bude k sehnání na všechny typy. V obsahu na třetí straně si můžete snadno najít, je-li hra k dostání buď na osmi nebo šestnáctibitový počítač. Jediné, co zůstalo, jsou grafické symboly mečů nad tabulkou.

Co z tabulky vyčtete? Nejvýše je plný název hry. Pod ním je uvedena na trh. Ve druhé řádce je jméno firmy, která hru vytvořila a někdy i její výhradní distributor. Také tu najdete i rok zahájení prodeje.

Ve třetí řádce je označen typ hry. V tomto Excaliburu zde nejčastěji najdete "simulátor", protože celá polovina čísla je věnována recenzím počítačových letadel a aut. O rozdělení her do jednotlivých kategorií si více povíme v příštím čísle.

Nejdůležitější je celkové hodnocení, zapsané v černém poli a vyjádřené v procentech. Nejlepší hra splňuje naše představy a požadavky na sto procent. Zatím se nejvýše ke stovce přiblížila "Chaos Strikes Back" (Ex 4), která dostala 95%.

Získá-li hra alespoň 92%, pak si zaslouží navíc i znak "Půlnočního Excaliburu". Hru s tímto ocenčním budete hrát určitě hluboko přes půlnoc!

DAM BUSTERS

Píše se rok 1943. Na všech frontách druhé světové války probíhají zuřivé boje a zdá se, že štěstěna začíná víc přát spojencům. Přesto jsou fašistické státy stále ještě velmi silné a konec války je v nedohlednu. Pokud by však bylo možné ochromit průmysl nacistů, je jasné, že jejich konečná porážka by na sebe nedala dlouho čekat.

Na malém vojenském letišti ve Scamptonu je rušno. Formuje se zde 617. bombardovací eskadra válečného letectva, tajná jednotka Jejího veličenstva. Tato jednotka má pouhých jedenadvacet mužů, kterým je svěřen úkol neobyčejného významu. Mají se pokusit o jednu jediou akci - o zničení tří německých přehrad v Porurí. Protržení těchto nádrží by znamenalo ochromení třetiny německého průmyslu.

Cílové přehrady (Eder, Moehne a Sorpe) patří mezi nejmohutnější vodní díla v Evropě. Jako strategické stavby prvořadého významu jsou vybaveny nepronikutelnou protileteckou obranou. Naději na úspěch má proto pouze noční útok.

Hlavním problémem je ale fakt, že běžné letecké pumy těmto kolosům neublíží a při použití jediné velké bomby je pravděpodobnost zásahu úzké hráze velice nízká. Proto vyvinuli angličtí vědci speciální bombu, která je před uvolněním roztočena zvláštním zařízením na 500 otáček za minutu a při dopadu na hladinu "doskáče" až k hrázi (podobně, jako když vy házíte žabky), tam se potopí a vybuchne teprve u samých základů přehrady. Složitými výpočty bylo zjištěno, že bombu je třeba svrhnout za rychlosti 232 mil/hod ve vzdálenosti 800 yardů od přehrady z výšky 60 stop nad hladinou. Pro zjištění přesné výšky byly na příď a na ocas letounu upevněny dva reflektory. Jejich světelné kužely se na zemi setkají právě tehdy, letí-li letadlo oněch 60 stop nad zemí. Dále byly v kokpitu dvě rysky, mezi které se při náletu musí umístit obě přehradní věže (pro správný odhad vzdálenosti od cíle). Eskadra byla tvořena odlehčenými bombardéry Avro Lancaster B Mk I/III, mohutnými stroji s překvapivě dobrými manévrovacími schopnostmi a zvláštními nádržemi pro hloubkové nálety. Noc "N" byla určena na 16. květen 1943.

DAM BUSTERS rozhodně patří mezi nejlepší letecké simulátory na osmibitech. Svým zpracováním se sice klasickým simulátorům trochu vzdaluje, avšak přináší rychlé autentické akce a neopakovatelnou atmosféru. Hráč ovládá celé letadlo, musí tedy pracovat za všech šest členů posádky, mezi jejichž stanovišti musí stále přepínat (podobně jako u starého Silent Service).

V pilotní kabině je většina přístrojů, potřebných k bezprostřední kontrole letu. Přední střelec ovládá kulomet a je na něm správné uvolnění bomby. U těžkých bombardérů je také zadní střelec důležitý. Jeho kulomet má neobyčejnou palebnou sílu. První mechanik má výhradní postavení při ovládání čtyř motorů Avro Lancastera. Nastavuje jejich otáčky a úhel naklopení vrtulových listů. Při požáru některého motoru musí spustit příslušný hasicí přístroj a pak na jeho dovednosti ve vyvažování otáček těch zbylých závisí, bude-li stroj i po zásahu schopen letu. Druhý mechanik se stará o všechno kolem startu a přistání. Sleduje také ukazatel stavu paliva. Nejodpovědnější úkol však má navigátor: Naplánovat let bombardéru tak, aby se vyhnul všem objektům se silnou protileteckou obranou a přitom udržel trasu co nejpřímější. Počítač vždy oznámí hráči, na kterém stanovišti je právě nutná jeho přítomnost.

Letci čelí útokům stíhačů ME 110, unikají reflektorům protiletadlového dělostřelectva a ani vzducholodě jim jejich úkol nezlehčují. Nejtěžší ze všeho je konečné zničení přehrady - to poznáte sami. Proto program nabízí možnost tréninku a tři úrovně obtížnosti. Další službou je volba mezi digitálními (pohodlnějšími) a analogovými (autentickými) přístroji.

Největší síla Dam Busters spočívá v naprosté realitě vybavení počítačového letounu. Hráč musí ovládat spoustu přístrojů, aby udržel stroj ve vzduchu. Každý z řady ukazatelů a každá sebemenší páčka přitom mají nejvyšší význam, jejich opomenutí může znamenat katastrofu.

Mohu říci, že jsem na žádném šestnáctibitu takto puntičkářsky zpracovaný simulátor historického letounu dosud neviděl. Uvážím-li přitom ještě kvalitní grafické provedení, nevypadá to se "starými" osmibitáčky vůbec špatně.

TAD

Dam Busters
Activision – 87
Simulátor

Excalibur 6 68%

grafika	hudba
3	3
nápad	**zábava**
2	1

A 10 TANK KILLER

V poslední době se objevilo několik nových leteckých simulátorů. Je mezi nimi také simulátor amerického letadla s označením A 10. Tentokrát nejde o žádnou stíhačku, ale o taktický letoun, který létá relativně pomalu v malých výškách srovnatelných s vrtulníky a jehož křídla unesou veliké množství munice. Podle výzbroje na závěsnících může ničit vozidla i budovy, mosty a letištní plochy. Jeho hlavním úkolem je však vyhledávání malých skupin bojové techniky a jejich likvidace. Spolu s vrtulníky Apache se osvědčil v operaci Desert Storm, kde pomáhal ničit postavení irácké armády. Ochraňoval také vrtulníky, hledající sestřelené spojenecké piloty.

Program pro Amigu je dodáván na dvou disketách a vyžaduje 1 MB RAM. Při testu jsem měl k dispozici zároveň i třetí disketu se sedmi novými misemi , která mi po nahrání sdělila, že si mohu tuto operaci nahrát na kopie původních disket. Tak jsem měl pět disket obsazených! Od softwarových odborníků je to opravdu "přínos".

Po nahrání se A 10 představí na obrázku a následuje základní menu. Můžete vybírat samostatnou misi, nebo celou operaci složenou ze sedmi misí, či prohlídku nejlepších výsledků. Můžete se podívat, jak vypadají všechna vozidla a letadla zúčastněných stran.

Na začátku operace čeká cvičný let s několika cíli. Nejdříve vám však velitel letiště udělí poslední rozkazy, obsahující údaje o cílech, možných ohroženích a především informace o vlastních spolupracujících pozemních jednotkách. Pak stačí vybrat vhodné zbraně a vystartovat do boje. Poté si můžete přepnout na mapu, kde jsou vyznačeny všechny důležité objekty a údaje o nich (rychlost a směr pohybu, dosah protiletadlových raket SAM a pod.).

Ke zvolenému objektu vás pak navigátor spolehlivě navádí. Občas vás vyruší zpráva od velitele, navigátora, či od velitelů pozemních jednotek. Nestačíte-li si sdělení přečíst, vyvoláte si několik posledních zpráv ze záznamu a v klidu si je rozluštíte. Po ukončení letu váš výkon ohodnotí velitel (pokud nejste sestřeleni) a potom následují tabulky, ze kterých se dozvíte o zničených cílech, bodování a podobné věci. Tabulkám tvoří pozadí digitalizované obrázky.

Ovládání letadla je vcelku jednoduché, můžete použít kterýkoliv z ovladačů (myš, joy, i klaviaturu). Je zapotřebí pouze dávat dobrý pozor na udržení rychlosti (můžete se propadnout). Letové vlastnosti jsou přiměřené, nelze provádět prudké obraty ani jiné vylomeniny běžné u stíhaček. Pokud dostane stroj zásah raketou (a ničím jiným ani zasažen být nemůže), okamžitě se to projeví v jeho letových vlastnostech. Při silném poškození je zcela neovladatelný.

Pro "pilota" je největším problémem zaměřování, zejména nemožnost přepnout zaměřovač na jiný cíl než je ten, na který je zaměřen. Letíte-li například nad městem, ve kterém máte zničit určené objekty, pak vám dá velikou práci zacílit správným manévrováním. Většinou se to nepovede hned napoprvé. To platí i pro likvidaci letištních drah, kde se pletou budovy, SAMy a jiné objekty - cíle.

Šokovalo mne, když při zaměření bojového vozidla, se na obrazovce toto vozidlo vykreslilo a zároveň se vypsal jeho typ. Nevím, zda elektronický systém A 10 je tak dokonalý, aby na vzdálenost větší, než 9 km dokázal rozeznat tank T 72 od T 80. Myslím , že je to od tvůrců programu přehnané, i když to nemohu objektivně posoudit, protože jsem nikdy v žádné A 10 neseděl ani neletěl (a řekl bych, že autoři taky ne).

K dispozici máte rakety Mawerick, určené k ničení všech vozidel a SAMů, Durandaly rozbíjející rozjezdové dráhy, LGB (Laser guided bomb - bomby naváděné laserem) ničící větší objekty, Rockeye se používají především na skupiny nákladních aut, Sidewindery jsou rakety typu vzduch-vzduch a kanóny se dá zničit vše co se pohybuje po zemi i ve vzduchu.

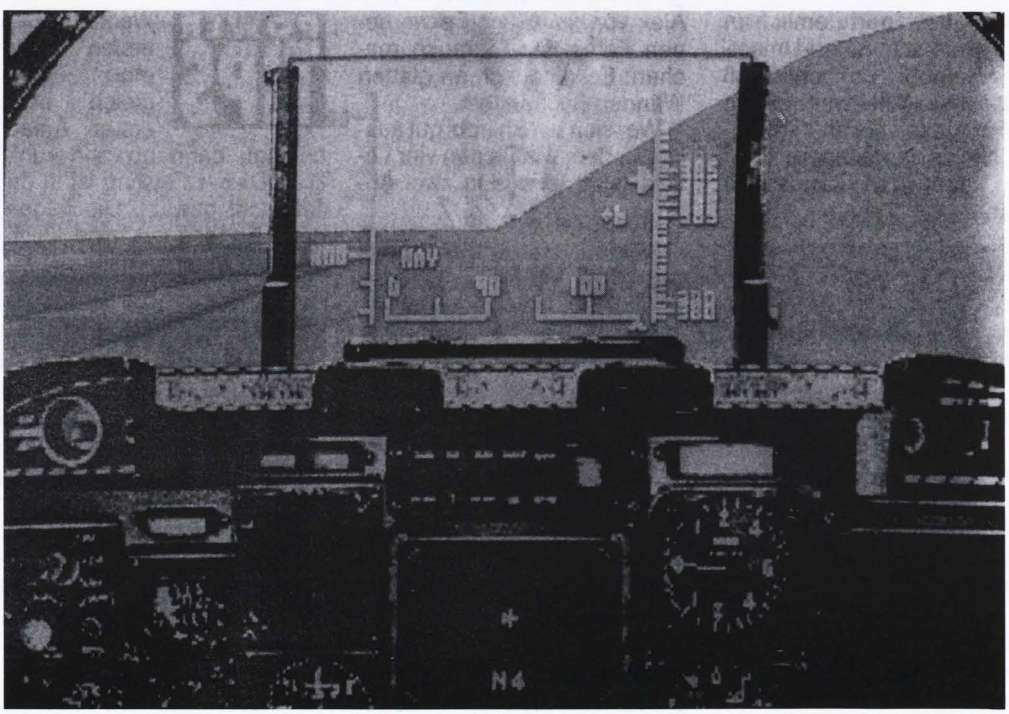
Kokpit je střízlivě vybaven (radar, varovné signálky protiletadlových raket, mapový výřez, indikátor stoupání, obrazovka zaměřovače a nezbytný HUD) a tak se nerozptylujete sledováním spousty údajů, jako u jiných her. Okolní terén je obvyklý, tzn. řešený vektorově.

Zvuk hry je jenom na průměru a dal by se zpracovat lépe. Např. motory stejně hlučí při polovičním jako při 100% výkonu. Grafika je běžná, digitalizované obrázky možná nadchnou uživatele PC, ale už ne vlastníky Amig či Atari ST. Přidáme-li C64, pak jsme vyjmenovali všechny počítače, na kterých A 10 "létá". Je ale smutné, že je k dispozici pouze sedm misí (plus sedm na další disketě). Navíc mi vrtá hlavou proč program nutně potřebuje 1 MB RAM, když výsledek tomu neodpovídá.

Merouš

A-10 Tank Killer
Dynamix '90
Simulátor

Excalibur 6	76%
grafika 2	2 hudba
nápad 2	2 zábava



TOMAHAWK

Když chce počítačový pilot létat s vrtulníkem, nemá moc na výběr. Přestože Tomahawk byl dokončen před více než pěti lety a dokáže vzlétnout jenom na osmibitových počítačích, stále stojí v čele skromné computerové miniflotily helikoptér.

Přestože Tomahawk trápí všecky nedostatky osmibitů (rychlost, malá paměť, omezené grafické možnosti), byl to ve své době od kouzelníků z Dig. Int. mistrovský kousek. Vektorové objekty nejsou sice vyplněné, ale samotnému letu to zas tak nevadí. V krajině bezpečně rozeznáte přistávací plochy (s nápisem H), budovy, stromy, sloupy vysokého napětí ale i nepřátelskou techniku. Letové vlastnosti vrtulníku jsou napodobeny hodnověrně. Neopomenuly se ani takové detaily, jako infra pro noční orientaci. Program dokáže simulovat i boční vítr, turbulenci a zhoršenou viditelnost.

Hned na začátku nabídne jednu ze čtyř misí. Nováčci se vrtulník mohou učit ovládat v "nácviku". Pro pokročilejší je připraven "souboj". Krátká akce, při níž je zapotřebí ničit všechnu nepřátelskou techniku a vrátit se na základnu. Pro helikopterová esa tu jsou poslední dvě velké akce - "obklíčení" a "fronta". Celý prostor ve kterém bojujete je rozdělen na mnoho vzájemně nezávislých sektorů. Tady narazíte na hlavní nedostatek programu. Akce jsou náročné na čas a ani 24 hodin čistého "herního" času vám nebude stačit na dokončení. A protože tu schází funkce, která by uložila aktuální stav na kazetu, po hodině hraní se z toho všeho stane nudný maraton.

Přístrojová deska Tomahawku sice neodpovídá skutečné, ale zato podává hráči přesné a pohotové údaje o výšce, rychlosti a stavu poškození. O vzdálenosti nepřátelské techniky i o počtu dosažených bodů při hře.

Ovládání je složitější, řada funkcí se zapíná přes klávesnici. Pro ZX existuje i verze (od nějakého československého šikulky), která umožňuje propojení dvou počítačů přes Interface I. Zkrátka přijdou tentokrát majitelé šestnáctibitů. Pro ně alespoň obrázek z připravované hry "Thunderhawk", kde se to bude letadly bez křídel jenom hemžit.

LLG

Tomahawk
Digital Integration '86
Simulátor

Excalibur 6 82%

grafika	**2**	**2**	*hudba*
nápad	**2**	**1**	*zábava*

F-16 Combat Pilot

Když jste si chtěli v roce 1988 zalétat s pořádným bojovým letadlem, měli jste snad jedinou volbu - Interceptor. Pak Spectrum HoloByte přifrčeli s Falconem a krátce nato se simulátoru stejného typu letadla ujala i D. Integration.

Z nepochopitelných důvodů se "Combat Pilot" nedostal ze stínu "Falcona" i když oba programy jsou srovnatelné. Konkurence má sice navrch v grafice a zvuku, to však Digital I. dohánějí v realistice letu. Ten se projevuje v mnoha maličkostech: Let v bouřce vypadá jako let v bouřce, projeví se i rozdíl v letu za dne a v noci. Operujete na obrovské území, snad největším ze všech simulátorů vůbec. V kabině F-16 si pohrajeme s třemi "multiobrazovkami" (stejně jako u F-29), na které si můžeme nechat promítat údaje o radarech, parametry letu, mapu apod. I nepřátelská strana je vyzbrojena pestře. Ze vzduchu na vás nalétávají všechny typy Migů a helikoptér, ze země na vás útočí snad každý pancéřovaný "šrot" Varšavské smlouvy.

V hlavním menu programu najdete obvyklé volby: cvičné lety, jednotlivé letové akce a navrch taková malá válka. Poslední mise (konflikt) si lze vybrat až po splnění všech předchozích úkolů (vzdušný souboj, nálet na pozemní cíle, výzvědné lety). Na taktické mapě si můžete dráhu svých prvních letů změnit, dozvíte se i další informace o akci: Zda letíte ve ve dne nebo v noci, jaké se očekává počasí, kolik na vás číhá nepřátel. Komu se dané podmínky nelíbí, může si téměř všechny změnit.

F-16 Combat Pilot se co do podmínek letu přiblížil skutečnosti, ale ostatní trochu pokulhává. Pohledy na letadlo zvenku chybí, grafika je strohá bez jediného detailu. Zvuk na Amize je sice hodnověrný, ale monotónní. Na ST mi "hluky" motoru připomínají vykloktaný sušič vlasů. Pro PC jsou dvě verze -CGA & Hercules nebo pro EGA.

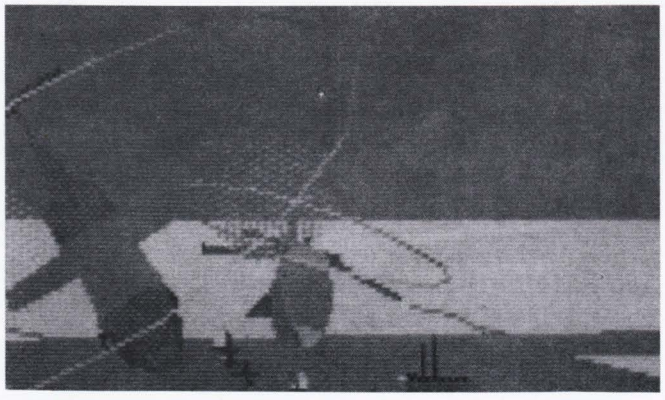
Verze pro osmibity byla řádně zjednodušena. Bojiště není rozlehlé, zvuky jsou ještě horší a obrazy vektorové grafiky jsou nevyplněné.

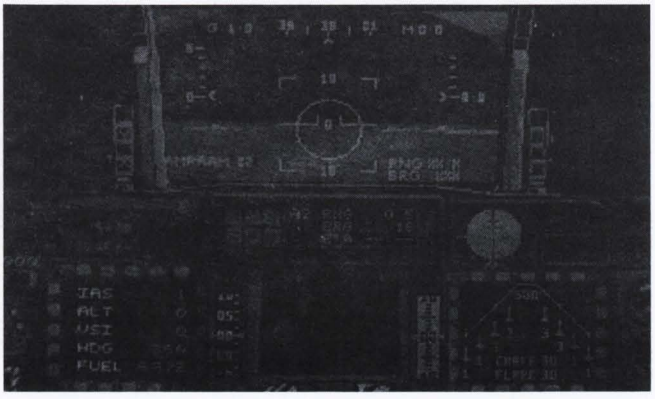
LLG

F-16 Combat Pilot
Digital Integration '89
Simulátor

Excalibur 6 81%

grafika	**2**	**3**	*hudba*
nápad	**2**	**2**	*zábava*





RED BARON

Snad nic nemohlo tolik vyděsit mladé spojenecké letce v těžkých dobách první světové války jako pohled na červený Albatros D II, prohánějící se po obloze. Děsivá můra jejich nočních snů se vyplnila - zavěsil se na ně nepřemožitelný německý stíhač se šlechtickou krví, Manfred von Richthofen, přezdívaný "Červený baron". Zbyla jediná možnost, jak si zachránit holý život. Vyskočit včas z hořícího letadla.

Asi před rokem se mezi firmami (Microprose, Sublogic, Digital I., Spec. HoloBite), které patří mezi elitu v simulátorech, objevila nová neznámá firma - Dynamix. Pozorným hráčům neuniklo, že podtitul firmy zní - Part of the Sierra Family. Skutečně, je to jakási "filiálka" už proslavené Sierry On-Line! Dynamix už svými prvními programy (A-10 Tank Killer, Secret Agent), dokázala že se s ní musí mezi tvrdou konkurenci počítat.

Red Baron je pojat velkolepě. Nejen, že si lze zalétat až s 28 různými typy trojplošníků a dvojplošníků, ale můžete si vybrat i z nejznámějších pilotů té doby. Jak o stroji, tak o letci obdržíte takové množství informací, že by si tenhle historicky simulátor s chutí určitě zahrál i váš učitel dějepisu. Nemluvě o spoustě zdigitalizovaných "zažloutlých" snímků nemocnic, měst, letišť nebo válečných pilotů.

Počítačový letec si tu přijde na své: Může si to ve vzduchu rozdat s kamarádem (propojit dva počítače mezi sebou), vybrat si jen jednu z nabízených misí nebo podstoupit kompletní službu u anglické "Royal Flying Corps" nebo u německé "German Air Service" v letech 1916 - 1918.

Polevou na už tak dobrém zákusku je výborná, realistická 3D krajina. Ač je grafika plná drobných detailů, je animace rychlá a efektní. Stroj se dá citlivě a přesně ovládat. Když k tomu přidáte i fakt, že každé nasazení si můžete nasnímat kamerou (délka "filmu" záleží na volné paměti počítače) a pak si je přehrávat ze všech možných úhlů a pohledů, máme tu historickou simulaci, jaká tu ještě nebyla.

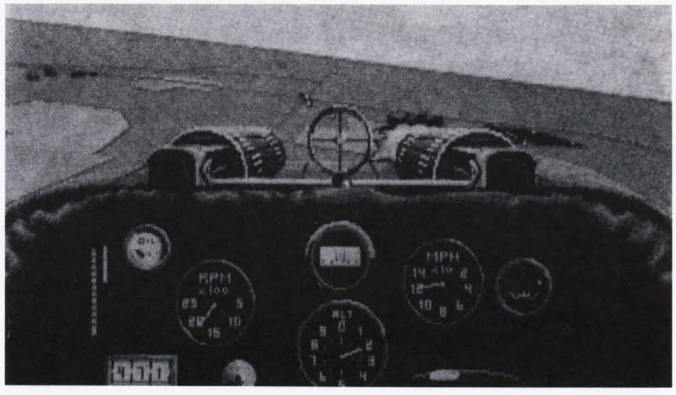
Tak co, pokusíte se překonat rekord Červeného barona s jeho osmdesáti sestřely?

LLG

Red Baron
Dynamix '91
Simulátor

Excalibur 6 91%

grafika	1	2	hudba
nápad	1	1	zábava



F29 RETALIATOR

Zatímco Red Baron simuluje tak stará letadla, že jejich skutečné předlohy najdete jen po muzeích vojenské techniky, firma Ocean se na simulátory dívá úplně jinak. Obě letadla z jejich hry jsou tak nová, že ve skutečnosti ještě nevzlétla...

Proč se v titulku hry objevuje pouze označení F-29 nikdo neví, když do akce můžeme vzlétnout i s F-22. Obě superletadla mají neobyčejné vlastnosti. Jsou konstruována jako neviditelná pro oči radarů, mohou létat až 15 km vysoko nadzvukovou rychlostí 1,4 mach. Potřebují jen velmi krátké rozjezdové a přistávací dráhy a mají na palubě řadu počítačů, které zvyšují bojové a manévrovací schopnosti. Tak bude (podle Oceanů) vypadat bojový letoun armády USA na přelomu století. Předem vám může být protivníků líto!

I arzenál zbraní, které lze navěsit na spodek letadla, odpovídá 21. století. Můžete použít třeba raketu AIAAM Firebolts, která v současné době patří k nejúčinnějším a nejmodernějším leteckým zbraním typu vzduch-vzduch. Nebo třeba Back Winder - raketa, která se odpaluje na cíle vzadu. Nesmíme zapomenout ani na bohatý výběr zbraní pro pozemní cíle, ať už s jadernými hlavicemi nebo větším počtem výbušných hlavic (Cruise Missile).

Nováček se může bez obav okamžitě pustit do bojů, protože má neomezené množství munice a pohonných hmot.

Otrkaní letci rovnýma nohama skočí do kolotoče akcí, jichž je téměř stovka. Čekají cvičné lety na střelnici v Nevadě, střet na Blízkém Východě, operace v Tichém oceanu či v Evropě. Kdo má Excalibury 1 a 2, bude znát přesně úkoly jednotlivých misí.

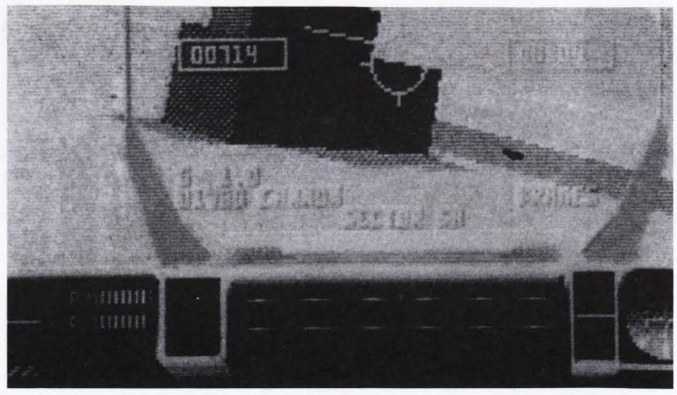
Neuvěřitelně rychlá grafika zpomalí, až když se na obrazovce začnou hemžit objekty. Ale i pak je mnohem rychlejší než u jiných simulátoru. Obraz krajiny je přímo nabit detaily. Ani úvodní hudba a hluky letadla nezklamou. Moderní stíhačku je trochu obtížné pilotovat včetně přepínání tří monitorů počítačů na palubní desce, ale po několika akcích to bude snadné. Škoda, že tu není možné propojit dva počítače.

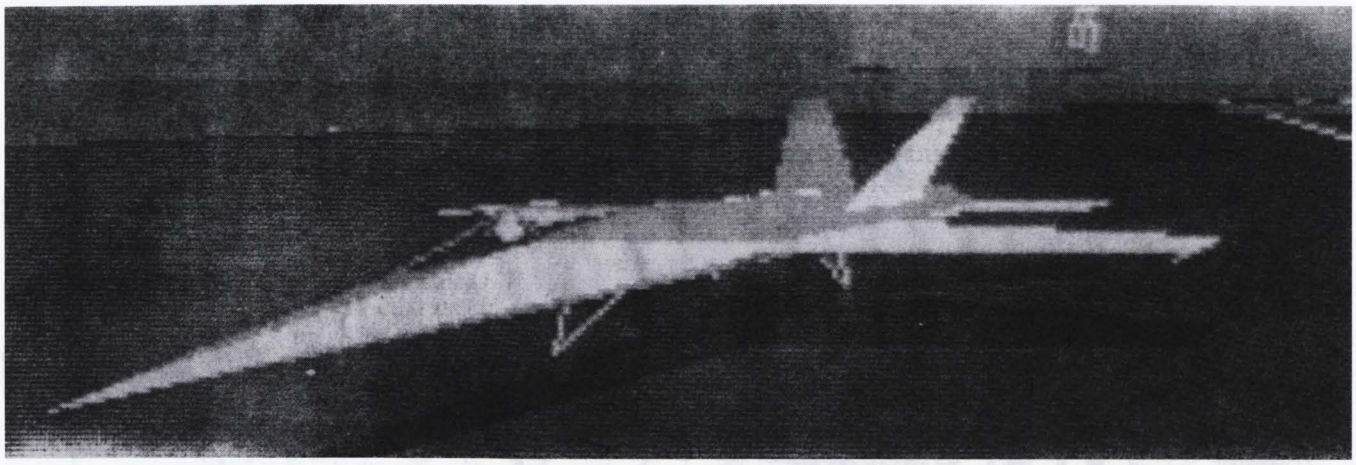
LLG

F - 29 Retaliator
Ocean '90
Simulátor

Excalibur 6 86%

grafika	1	2	hudba
nápad	2	2	zábava





SILENT SERVICE II

MicroProse '90
Simulátor

Po úspěchu "jedničky" se rozhodla firma MicroProse vytvořit pokračování simulátoru bitevní ponorky. Scénář hry se odvíjí v Tichém oceánu za druhé světové války. Stačí si vybrat mateřský přístav na jedné ze základen spojenců a vyrazit do války s Japonskem.

Oproti prvnímu dílu je zde mnoho zlepšení. Na příkazy program odpovídá digitalizovanou řečí. Výtvarné zpracování je na vysoké úrovni, jistě vás zaujmou pohledy (opět digitalizace!) z periskopu na nepřátelské lodě.

Musíte plnit řadu misí, jako třeba tajné špionážní akce, nebo ochranu konvoje, útok na nepřátelská plavidla a základny. Pro ničení protivníků můžete vybírat z několika druhů torpéd (s krátkým - 4km, nebo s dlouhým - 6km dosahem) Po vynoření lze na hladině použít kanón.

Simulátor americké ponorky v sobě výborně spojuje prvky strategie, akce a realismu. Datová náročnost sice nedovoluje převod na osmibity, zato ale majitelé PC s VGA kartou budou nadšeni.

LLG

Excalibur 6 78%

F/A-18 Interceptor

Electronic Arts '88
Simulátor

Je-li známý Silent Service klasikem "lodních" simulací, pak F/A-18 Interceptor zaujímá toto postavení mezi leteckými simulátory. Interceptor se může chlubit slušným komfortním menu (nemusí se stydět ani při porovnávání s většinou novějších programů).

Hráči nabízí demonstrační let, nácvik bojových manévrů (velmi dobře udělán), volný let (bez nepřátel) a šest bojových misí. Jejich děj je umístěn do okolí San Francisca a můžete startovat ze tří pozemních základen, nebo z letadlové lodi.

Hlavní příčina úspěchu Interceptora spočívá ve výborné grafice a animaci. Již úvodní sekvence ke každé misi, kdy kamera nalétává na letoun, nenechává hráče na pochybách o kvalitě odvedené práce. Máte k dispozici také celou řadu vnitřních a venkovních pohledů s funkcí zoom.

Interceptor stále vede před modernějšími programy, snažícími se o maximální realitu simulace. Nabízí počítačovým a herním fandům výborný pocit z letu, z ovládání letadla.

Je to věc, kterou si rozhodně nesmíte nechat ujít.

TAD

Excalibur 6 81%

LHX Attack Chopper

Electronic Arts '90
Simulátor

Tak, jako na Sinclairu vítězí v kategorii simulátorů bojových helikoptér Tomahawk, tak na PC si nejlépe zalétáte s programem LHX. Nečeká na vás jen vrtulník stejného jména, můžete do bojů vytáhnout i s Black Hawk, Ospray nebo Apache. Všechny helikoptéry se výrazně liší zpracováním palubní desky i letovými vlastnostmi, takže si na své přijdou i ti nejnáročnější.

Plníte řadu bojových úkolů na Blízkém východě i na území států bývalého Varšavského paktu. Všechno v rychlé 3D vektorové grafice s 256 barvami při podpoře zvukové Adlib karty.

LLG

Excalibur 6 59%

JET FLIGHT

Melbourne House '83
Simulátor

Jet Flight patří k průkopníkům v oblasti simulátorů. Ve hře ovládáte velké dopravní letadlo. Vaším úkolem je pouze vzlétnout a přistát na stanoveném letišti.

Vektorových objektů najdete v Jet Flight málo a jsou beze stěn, průhledné, aby je počítač mohl rychle vypočítávat a zobrazovat. Zvuky při hře téměř neuslyšíte, pokud nepočítám na nervy jdoucí pípání.

Jet Fligt je jedním z mála simulátorů, ve kterém se vůbec nebojuje a hráč se plně věnuje ovládání a navigaci svého letadla. Takovýchto her mezi simulátory moderních letadel najdete jen pár.

LLG

Excalibur 6 33%

GUNSHIP GUNSHIP

MicroProse '88
Simulátor

Pokud chcete létat s vrtulníkem, nemáte to právě jednoduché. Jednou z mála počítačových možností je Gunship, simulátor americké bojové helikoptéry AH-64A Apache.

Gunship nabízí komfortní volbu obtížnosti (celá řada hledisek) a boj na čtyřech frontách s celou řadou misí.

Každá mise se skládá z hlavního a druhotného cíle. Jedná se výhradně o cíle pozemní, jejichž množstvím a rozmanitostí vás program jistě nezklame. Můžete však narazit i na nepřátelské helikoptéry.

Slušné zpracování a prezentace. Gunship se bude líbit především těm, kteří mají rádi i v simulaci akční prvky.

TAD

Excalibur 6 65%

V předcházejících číslech Excaliburu najdete:
Excalibur 1 F-29 Retaliator **Excalibur 2** F-19 Stealth Fighter **Excalibur 3** Wings

Stará čísla Excaliburu na 100% v knihkupectví WS - Praha Nusle Svatoslavova ul. 18

TEST DRIVE

Máte rádi rychlá auta? Chcete si otestovat jízdní vlastnosti takových bouráků, jako je třebas Ferrari nebo Porsche? Pak máte jenom dvě možnosti. Buď několikrát za sebou vyhrát na stírací losy pár miliónů a obě auta si koupit, nebo si pořídit počítač a hru Test Drive!

Test Drive se jako každý úspěšný titul dočkal několika pokračování. Zatímco u prvního dílu jste měli k výběru jen pět aut a šlo opravdu jenom o jejich test, ve dvojce si můžete vybrat ze dvanácti (!) "superbouráků" a pořádat s nimi závody.

Na začátku letošního roku bylo dodčláno další pokračování, ve kterém byl hlavní důraz položen na rozmanitost a členitost závodních tratí.

Zatímco TD I bylo jen jakési "nadechnutí" před vynikajícím TD II, potom TD III lze označit spíše jako úplné "zadýchání". Jízda se sportovními vozy v TD III je tak pomalá, že místy máte dojem, že neřídíte moderní auto, ale bakelitového Trabanta! Proto z duelu "Drivů" nejlépe vychází TD II.

Proč si právě TD II získal mezi milovníky rychlých kol takový obdiv? Rozhodně to nebylo způsobeno grafikou, která, ač zčásti vektorová, při pomalé jízdě "pracuje" trhanc a líně. Ani protijedoucí auta nepůsobí příliš realisticky. Zato však máte bohatý výběr mezi modely aut. Nenechte se zmást tím, že jsou na jedné (základní) disketě společně se hrou jen dva vozy. Ostatní jsou totiž na datové disketě Supercars (Lotus, Ferrari, Porsche, Lamborghini, Corvette).

Kdo si potrpí na obrovské americké koráby, jistě si vybere něco z další diskety "Muscle Cars" (Corvette Sting Ray, Dodge, Shellby, Pontiac). Jako lze přihrávat do hry automobily, můžete si také zajezdit i na jiných tratích. Jsou připraveny dvě: California Challenge a European Challenge. Zejména ta z Kalifornie se bude líbit všem, kdož mají rádi rychlou jízdu na "plný kotel". Celá dráha je rozdělena na několik tratí, za úspěšné projetí tratí získáte život navíc. I když začínáte s pěti životy, jen málokdy dojedete kompletně celou trať. A ti, co pojedou rychle, dostanou navíc pokutu od dotěrných (a hlavně rychlých) policistů.

LLG

Test Drive I
Accolade – 88
Excalibur 6 71%
Simulátor

Test Drive II
Accolade – 89
Simulátor
Excalibur 6 83%

grafika	hudba
1	2
nápad	**zábava**
2	1

Test Drive III
Accolade – 90
Excalibur 6 69%
Simulátor

STUNT CAR RACER

ZÁVOD KASKADÉRŮ

Hra STUNT CAR RACER je vektorovou simulací závodů terénních automobilů blízké budoucnosti. Je asi určena především všem těm "takyřidičům", kteří za volantem propadají až bezmezné zuřivosti, prošlapávají podlahy svých vozů a snaží se co možná nejrychleji předjet všechny ty slimáky, pitomce, ...co jim dával řidičák nějakej ... ...a co jsou jich plné silnice.

Pak ať radčji takový cholerický řidič neusedne za volant, ale před počítač a nebere do ruky řadicí páku, ale joystick. Je to nejen bezpečnější, ale pro něj zdravější a (snad i) zábavnější.

STUNT CAR RACER je totiž vpravdě "brutální" simulací. Ovládáte vůz, který má zřejmě motor z menšího letadla (stíhacího), kostru z tanku a řidiče z blázince (tedy pardon). Jezdí se na zcela zvláštních tratích, po visutých rampách s množstvím záludných zatáček, skoků a "rozhazováků". Dohromady je těch tratí osm a vysloužily si přílčhavá jména. Každý traťový závod jedou pouze dva vozy, i to však stačí, aby měl řidič plné ruce práce, neboť jízda nemá žádná přesnější pravidla a tudíž je každá špatnost povolena.

Vyznavačů tohoto sportu není naštěstí mnoho, všichni jsou registrováni a rozřazeni do čtyř divizí (každá má vlastního psychiatra, který neumí řídit).

Ovládání vozu není příliš složité. Můžete jet vpřed (vážně?), couvat a pokud stisknete spoušť joysticku, pak po soupeřově automobilu nestříílíte, jak by se asi dalo zcela klidně očekávat, ale zapnete přídavné spalování! (Pozor, moc žere a samozřejmě nevydrží věčně!) Pokud z trati vypadnete, a to není nic tak složitého, bude váš vůz vysazen nahoru zpět na trať speciálním jeřábem. Taková operace znamená přirozeně velkou ztrátu času. Budete-li padat příliš často (nebo třeba i jen jednou dostatečně nešikovně), váš vůz jízda omrzí a rozbije se (hláška WRECK).

STUNT CAR RACER nabízí několik velice sympatických voleb. Je to především možnost tréninku na všech tratích, což umožní otestovat si i dráhy, na které se normálně nedostanete. Dále je to možnost uschování pozice na speciálně formátované datadisketu. Další volba je příjemným překvapením pro všechny zuřivé hráče, milující vzájemná utkání ve dvojicích. Hra umožňuje propojení dvou počítačů po sériové lince (bohužel nikoliv po modemu), což vám zajisté přinese celou kupu nových zážitků.

Přeji dobrou zábavu a nezapomeňte, že v angličtině je stuntman kaskadér! Prozradím vám, že by mne zajímalo, zda taková hodinka hraní dokáže řidiče uklidnit, nebo jej ještě více vyvede z rovnováhy. Asi se optám svého lékaře.

TAD

Stunt Car Racer
Electronic Arts – 88
Simulátor
Excalibur 6 79%

grafika	hudba
2	2
nápad	**zábava**
2	1

CARRIER COMMAND

Úvodní story začíná pěkně zmatenč. V roce 2166 jsou na Zemi fosilní pohonné látky už zcela nedostatkové. Na nově vzniklých ostrovech v Tichém oceánu však objeví naleziště ropy. Dvě obrovské lodi typu "Carrier" byly postaveny, aby ostrovy kolonizovaly. Jeden z kolosů ale padl do rukou teroristům, kteří ho "přeprogramovali". Druhé dvojče má proto zničit nepřátelskou loď a dobýt zpět ostrovy, obsazené naftovými lupiči.

I když plovoucí monstrum bylo zkonstruováno pro kolonizaci, má na palubě arzenál, kterým by dokázalo vzdorovat celé bývalé Varšavské smlouvě. Z lodi můžete ovládat laserové dělo (jeho až osmkrát zvětšující dalekohled využijete nejen v boji), vypouštět signální střely i řízené rakety Cruise a rozmisťovat ochranné klamné cíle tzv. drony.

V podpalubí čekají čtyři letadla Manta. Na ně lze naložit laser, řízené střely, komunikační zařízení či bomby. Start a přistávání na lodi je tak složité, že je musíte přenechat autopilotovi. Letadla mohou přistávat i na pevnině, to už ale musí zvládnout každý sám.

K obsazování nebo dobývání ostrovů musíte použít obojživelného bojového vozidla typu Walrus. I jeho výzbroj je "hudbou budoucnosti". Lze ho ozbrojit laserem (a čím také jiným?), poloautomatickými raketami země-země (řízenými za letu), virovými bombami a hlavně POD zařízením. POD je malý computer, který po odhození na ostrově začne automaticky zemi osidlovat. Na vás záleží, jaký použijete - těžební, výrobní či obranný.

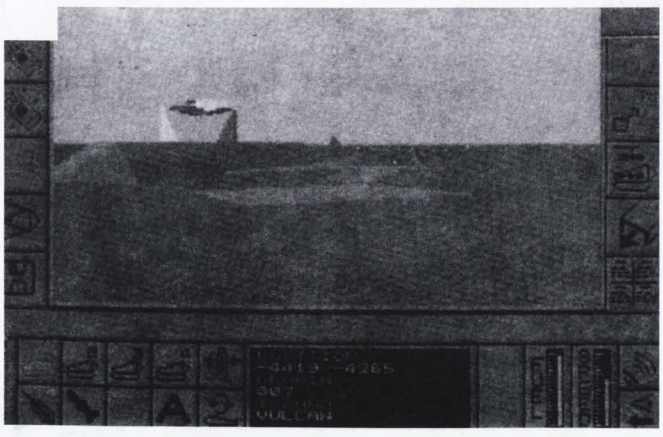
Hra se ovládá myší nebo joy, některé důležité funkce se vyvolávají klávesnicí. Má dvě základní varianty: strategickou, (musíte obsadit všechny ostrovy) nebo akční (hned od první chvíle jdete nepříteli po krku). Vektorová grafika je vynikající, realistická, s detaily a úžasně rychlá. Zvuky do atmosféry dobře zapadají. Kdo má rád simulátory okořeněné strategií, bude ještě dnes "Carrierem" nadšen!

Mimo plnohodnotné 16bit verze existují dva osmibitové převody První (na C-64) má jen 2D grafiku a podobá se spíše akční hře. Druhá verze (ZX-128) je o některé zbraně pochopitelně ošizená.

LLG

Carrier Command
Rainbird '88
Simulátor / Strategie

Excalibur 6	86%
grafika 1	3 hudba
nápad 1	1 zábava



TOYOTA CELICA GT RALLY

Firma Gremlin se do povědomí počítačových fandů zapsala především hrami Super Cars (dnes už i SC II) a Lotus Challenge (pilně se pracuje na pokračování). Gremlini si asi řekli, že v auto-moto se jim bude dařit a vznikla Toyota Celica GT Rally.

Úvodem je třeba říci, že tento program nenapsali borci z Magnetic Fields, podepsaní na starších Gremlinských úspěšných trhácích. Celica představuje také zcela jiný typ hry. Je to částečně vektorová simulace, nejbližší asi tak starouškům Lombard RAC Rally či The Duel. První recenze v zahraničních časopisech dopadly bledě - po Celice jsem tedy sáhnul s krajní nedůvěrou.

Už po první minutě je jasné, že Celica má velmi daleko ke skvělé prezentaci, jakou se mohou pochlubit díla Magnetic Fields. Několik základních voleb a už si vybíráte mezi tréninkem a turnajem. Zvolte směle turnaj (pohár) a hra začne být zajímavá. Můžete volit počet hráčů a uschovávat pozici na disk. To je příjemné, nicméně obvyklé. Překvapením je zpracování role spolujezdce. V Lombard Rally sedí navigátor vedle jako pecka, na kolenou mapu. Dobrý nápad, ale Celica jde s dobou. Navigátora zde vůbec nevidíte, jen slyšíte. Všechny nebezpečné úseky trati vám včas klidně jednoduchou a srozumitelnou angličtinou oznámí. K navigátorovi také neodmyslitelně patří editor, ve kterém si můžete projet celou trať a sami si určit, co bude spolujezdec na zvoleném místě říkat. Tenhle nápad se mi opravdu líbí.

A hurá na trať! Nastartujete a zjistíte, že máte jakýsi pochybný motor. Po zvuku bych hádal na vysavač. Ani grafika nestojí za moc, nějak škube. Příjemně překvapí scenerie. Zatímco většina podobných programů se nám snaží namluvit, že všecky silnice vedou pouští, v Celice se to jen hemží stromy i domky. Další plus, snad poprvé jsem dostal v počítačovém autě pořádný, ale opravdu pořádný smyk.

Ovládání je příjemné. Jízda začíná být zábavná. Začne-li pršet nebo sněžit, zapněte si stěrače. Dojedete a řeknete:

Nic "super", ale na pár hodin dobré zábavy to stačilo.

TAD

Toyota Celica GT Rally
Gremlin '90
Simulátor

Excalibur 6	59%
grafika 2	3 hudba
nápad 3	3 zábava

SIM CITY

Jste hodně kritičtí k nově zvoleným starostům a primátorům našich měst? Vyzkoušejte si vy své řídící schopnosti. Sim City je tím pravým testem. Simulace "městského organismu" vám podle zvolené úrovně dá do začátku peníze (dotaci ze státního rozpočtu) a vy zkusíte vybudovat řádně fungující velkoměsto.

Urbanismus není snadný. Město se skládá ze tří základních částí, obytných, obchodních a průmyslových čtvrtí. Výstavbu nemůžete neplánovat. Obytné bloky musí stát co nejdál od průmyslových, aby se obyvatelé neudusili. Přitom však nesmí mít do práce moc daleko. Nové přistěhovalce přilákáte jen na volná pracovní místa. Pak ale ve městě musejí lidi nalézt dostatek obchodů, aby měli kde vydělané peníze utratit. Znamená to všechny části mezi sebou propříst hustou sítí silnic a železnic. Hned je tu problém: Na frekventovaných, ale hlavně špatně vyprojektovaných cestách vzniknou zácpy. To bude mít jediný následek - lidé se totiž budou stěhovat jinam.

Když už jste město postavili, všechno propojili elektrickou sítí (a na jeden konec jste nezapomněli připojit elektrárnu), na strategicky důležitých místech jste rozmístili policejní a hasičské stanice, stojí před vámi poslední úkol. Ten řeší ekonomika.

Všechen ten zmatek je třeba správně zdanit. Daně jsou jediný příjem a zdroj kapitálu k udržení a rozšíření města. Určíte-li v roce (trvá asi deset min. skutečného času) nízké daně , přilákáte sice mnoho přistěhovalců, ale váš výdělek bude malý. S nedostatkem peněz započne nárůst problémů. Zločinnost prudce stoupne a nebudou-li peníze na policii, začnou lidi město opouštět.

Vše je otázkou rovnováhy. Sledujte stále hlavní ekonomické křivky, naslouchejte potřebám lidí a snažte se vyváženě rozšiřovat město s výhledem do budoucnosti.

Ani grafika, ani zvuky vás na Sim City neohromí. Hra má ale v sobě něco, co vás stále nutí dál a dál investovat, stavět, hodinu po hodině....

Přál bych si, aby si tuhletu hru mohl zahrát každý člen obecní rady. Kde však brát ty počítače?

LLG

Sim City
Maxis '88
Simulátor / Strategie

Excalibur 6 89%

grafika	3	4	hudba
nápad	1	1	zábava

RAILROAD TYCOON

Když firma Microprose přijde na trh s hrou, která není tak úplně "stoprocentní simulátor", je se vždy na co těšit.

Loni skupina programátorů Sida Meiera vymyslela hru, která je na pomezí simulátoru a strategie. Vrátíme se v ní zpět do minulého století, kdy vzdálenosti začala zkracovat železnice. Do let, kdy žil ctihodný R. G. Stevenson a kdy jeho parní lokomotivy byly ty nejlepší a nejrychlejší stroje.

Jako zcela nově vzniklá společnost disponujete v té době nemalou částkou - miliónem dolarů. Zvolíte výchozí město ve východní nebo západní Americe, v Anglii či na kontinentě. Postavíte "mateřskou stanici", propojíte ji kolejemi s další metropolí a už můžete vypravit svůj první vlak s nákladem pošty a s pasažéry.

Railroad není jen takovou lehoučkou "stavebnicí". Vaše společnost není jediná, která se snaží na přepravě obyvatel a surovin zbohatnout. Za necelý rok po vašem vstupu do železničního byznysu se vyrojí další tři společnosti, řízené počítačem. Pak záleží jen na vašich obchodních zkušenostech, kolik necháte volného prostoru soupeřům. Všechny špatné triky jsou tu povoleny. Územní (cizí dráhy se nemohou překřížit, takže lze soupeři snadno odříznout cestu "k lizu"), ale i finanční. Další otevřené bojiště je na světové burze s akciemi a tak i tady můžete konkurenci nadělat řadu těžkostí.

Vaši soupeři, velké postavy železniční i politické historie, nejsou žádní hodní strýčinci. Mnozí se zasmějí portrétu Velikého Vladimíra Iljiče, který byl (podle grafiků Microprose) již v roce 1900 úplně holohlavý. Úsměv vám ale ztuhne poté, co s hrůzou zjistíte, že si za sídelní město nevybral odlehlou Moskvu, ale nejbohatší město v Polyni.

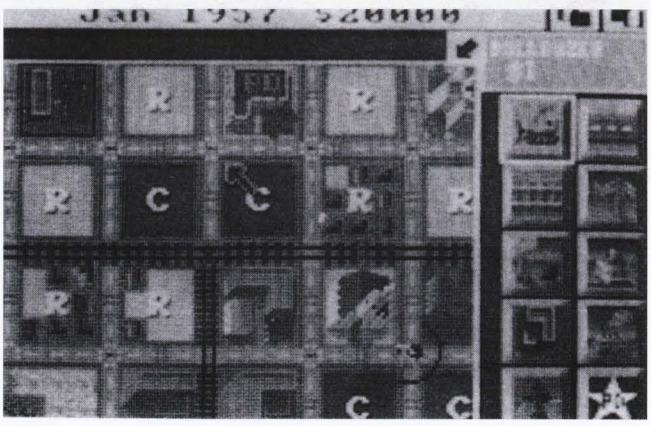
Celé ovládání a grafika se velice podobá Sim City. Ukazuje se, že i s velice jednoduchou (až primitivní) grafikou lze vytvořit hru, kterou si oblíbí mnozí. Railroad Tycoon je zatím hotova jen na verzi pro PC a Amigu, ovšem tak jako v případě předchozích velmi úspěšných Pirates nenechá na sebe osmibitová verze dlouho čekat.

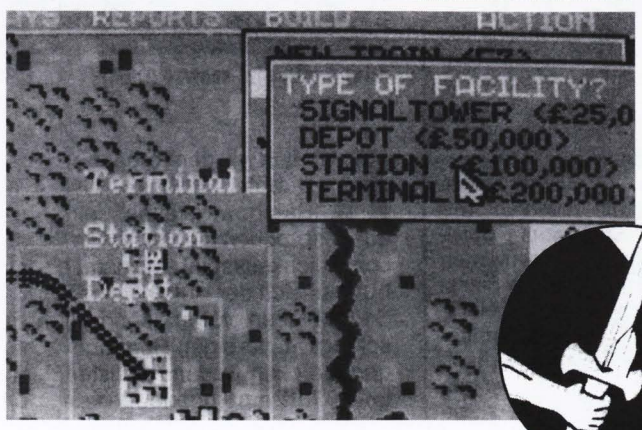
LLG

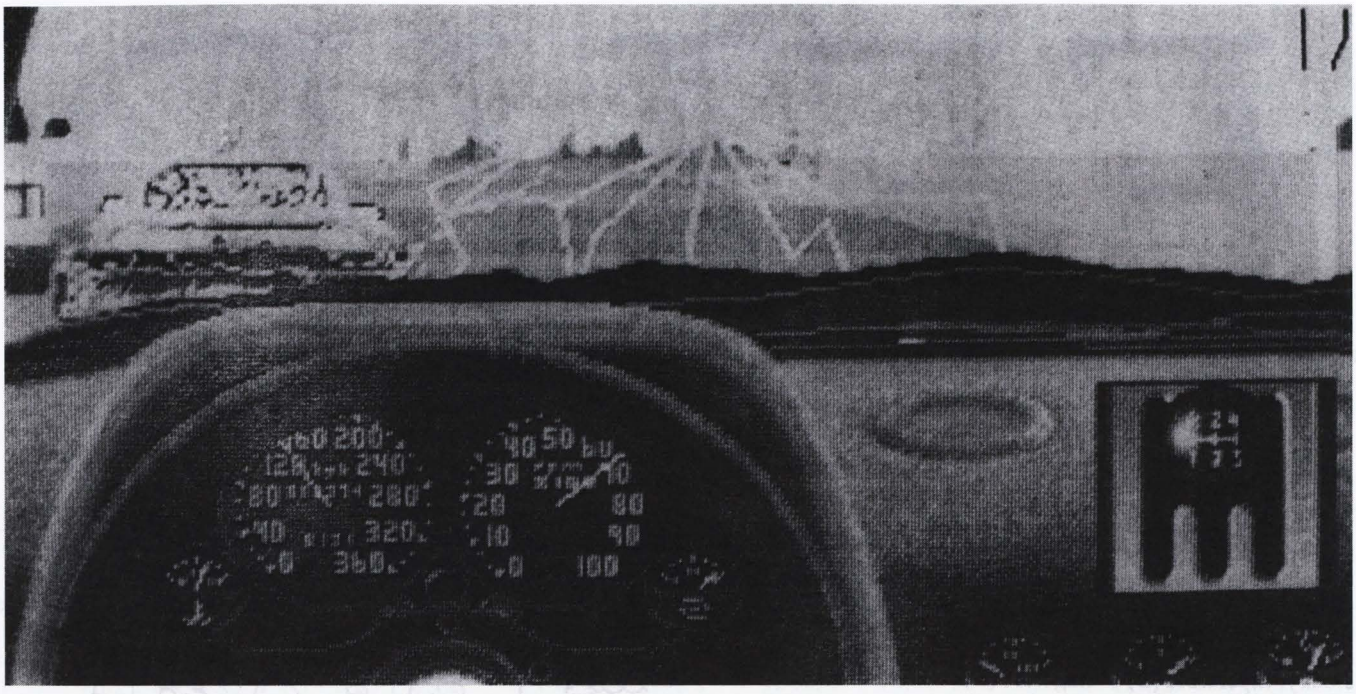
Railroad Tycoon
Microprose '90
Strategie

Excalibur 6 93%

grafika	2	3	hudba
nápad	1	1	zábava







TEAM SUZUKI

Gremlin '90
Simulátor

Team Suzuki šel na herní trh spolu s Celica GT Rally. Hned od začátku zaznamenal větší úspěch než partnerský program. Je to totiž skutečný unikát: Plně vektorová simulace silničních motocyklů a to tu ještě nebylo. Team Suzuki se nemůže chlubit obsáhlými menu, zvolíte způsob ovládání, jízdu (trénink, jeden závod, pohár) a kubaturu stroje (125, 250, 500 cm^3). Zvolíte-li si pohár, máte možnost uschování pozice na disk. Další okruhy přihrajete ze speciálních datadisket. S volbami jste rychle hotovi a čeká samotná jízda.

Vytočte motor, podkopněte stojánek a vpřed! Hned zjistíte, že Suzuki nevyrábí žádná ořezávátka - udržet obyčejnou stopčtadvacítku na trati není žádná legrace. Počet kol jde nastavovat (libo-li 50 kol?). Grafika je svižná a pěkná (pokud pominete, že závodíte jen se samotnými stroji, jezdce neviděť) a tratě ďábelské (můžete si zajezdit i na brněnském okruhu). Hra je pěkná, ale doporučuji jen profesionálům.

Excalibur 6 64%

ENDURO RACER

Electronic Arts '88
Simulátor

Tato hra stále patří mezi nejlepší motocyklové závody. Tentokrát však nejde o mocykly silniční, ale o terénní stroje typu Enduro. Program nabízí počítačovým jezdcům celou řadu tratí, jejichž provedení je prostě na jedničku.

Do cesty se vám a vašim kolegům staví celá řada překážek, od náhodných předmětů až po atraktivní skokanské rampy. Občas narazíte na bláto, nebo se můžete jít (pardon jet) utopit do bažiny. Oblíbeným fórem autorů programu je také "zmizení" trati, kdy je třeba nějakou tu chvíli jet odhadem divočinou. Zkrátka, Enduro Racer je pěkná akční hra,kterou doporučuji poznat.

TAD

Excalibur 6 59%

OUT RUN

US Gold '87
Simulátor

Kdo by se nechtěl posadit do závodního bouráku vedle krásné dívky a vyjet na závod okolo světa? Out Run je závodivá hra předělaná z automatů na pětikorunu. Abyste postoupili do dalšího kola, musíte v limitu projet stanovenou část tratě. Ze začátku to jde snadno, na rovné šestiproudové silnici se dá limit snadno splnit, ale pak se začne silnice užít a stále více klikatit.

Ani na malé, ani na velké počítače nepřináší Out Run nic nového. Na osmičkách vám bude nejvíce vadit neustálé přihrávání dalších bloku hry, na šestnáctkách vás od začátku otráví hrozná grafika.

LLG

Excalibur 6 33%

LOMBARD RALLY

Electronic Arts '88
Simulátor

K dispozici máte "vyčiněnou" závodní úpravu vozu Ford Sierra. Program nabízí množství tratí, které vás potěší členitostí terénu a převážně dobrým grafickým zpracováním. Vyhled z vozu je velmi realistický, hra vás občas překvapí i nějakým tím zpestřením, třeba jízdou v mlze nebo v noci. Po každé jízdě musíte odpovídat na dotazy novinářů a tak si pomocí k penězům. Pak je třeba opravit vůz a vybavit jej doplňky ve výborně zásobovaném obchodě.

Pokud máte rádi automobilové simulátory, nenechte si tuto hru ujít, jako rally-simulátor je přeci jen o fous lepší, než novější Celica GT Rally.

Excalibur 6 49%

SEKAČKA TRÁVY

Anonym '80
Simulátor?

Simulátory jsou - (většinou) hrozně vážné. Je tu však jeden program, u kterého se zaručeně zasmějete. Našli byste ho na jedné kazetě, kdysi dodávané k počítači Sinclair. Byl dlouhý necelých 5 Kb a jeho hlavním úkolem bylo názorně předvést jazyk Basic ZX Spectrum v "akci". Mohli jste si vybrat z pěti typů sekaček na trávu (po dlouhém rozvažování jste se ale dozvěděli, že stejně funguje jen jedna) a pak jste se pustili do sekání. Celý systém žatvy byl tak složitý, že jste ho dokázali pochopit až po dlouhé době a také s vypětím všech duševních sil...

Jedním tlačítkem jste ovládali malou figurku, která pobíhala po zelené obrazovce zprava doleva.

Dobrýý, nee..? LLG

FEUD

Kniha kouzel

TELEPORT - teleport
složky: Dandylion (A) + Burdock (B)
Přenese vás z jakéhokoliv místa k hrnci. Nebude ale fungovat, je-li mnich Heika na blízku.

PROTECT - ochrana
složky: Piperwort (C) + Ragwort (D)
Ochrana proti kouzlům zlého čaroděje.

SPRITES - duchové
složky: Snapdragon (E) + Toadflax (F)
Kouzlo vyvolá kostlivce (lebky), které oslabují Lean Orica při každém doteku. Velice účinné!

ZOMBIE - zombie
složky: Devilsbit (G) + Bones (H)
Muže s holí proměníte v zombii. Ta pak bude obtěžovat kouzelníka.

SWIFT - rychlost
složky: Speedwell (I) + Madsage (J)
Váš pohyb bude rychlejší. Vhodné zejména tehdy, jste-li pronásledováni.

FREEZE - zmrazení
složky: Bind Weed (K) + Bog Weed (L)
Zmrazí (zastaví) zlého Leana Orica.

DOPPLEGANGER - rozdvojení
složky: Fox Glove (M) + Catsear (N)
Muže z holí proměníte ve svého dvojníka. To čaroděje na chvilku zmate.

INVISIBLE - neviditelnost
složky: Chondrilla (O) + Hemlock (P)
Stanete se na okamžik neviditelným a tedy méně zranitelným.

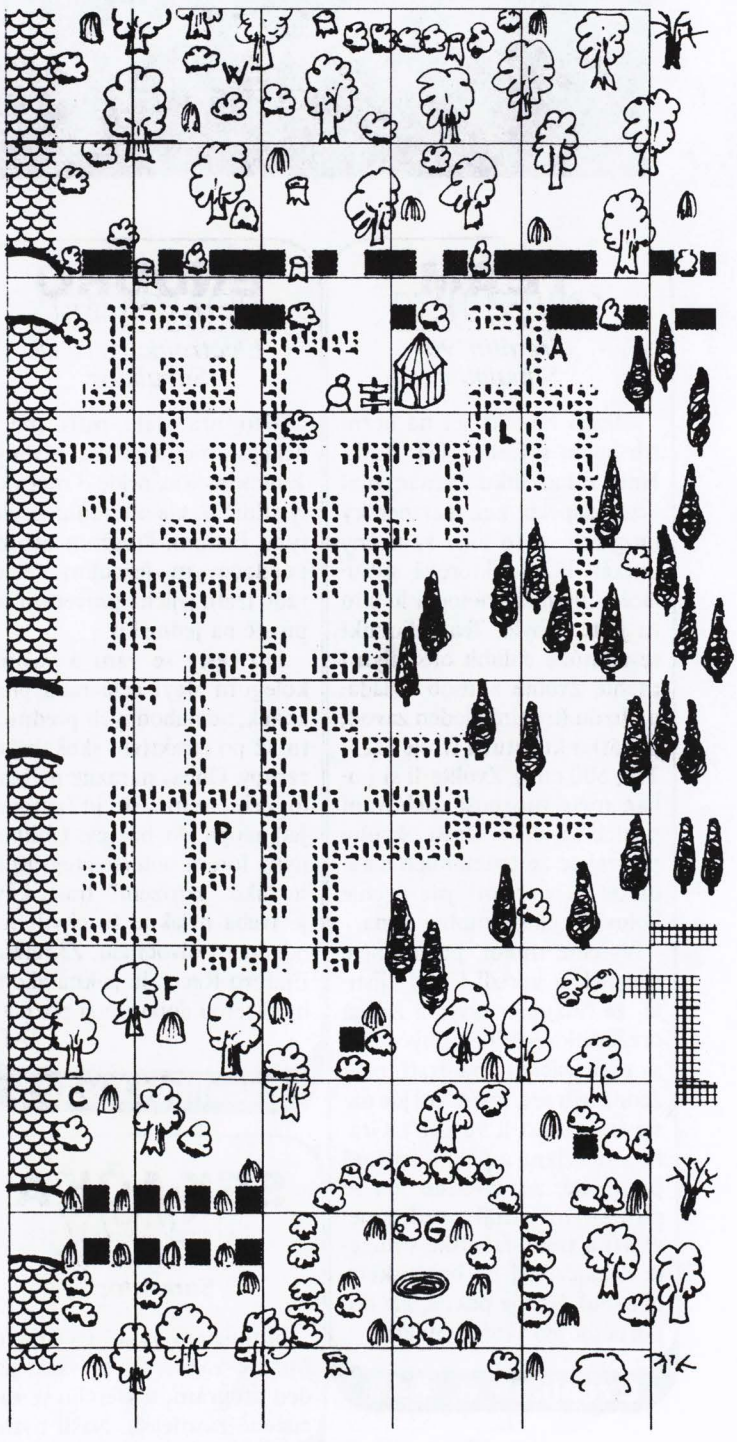
REVERSE - změna
složky: Thistle (Q) + Skullcap (R)
Změní směr pohybu Leaca Orca.

HEAL - vyléčení
složky: Balm (S) + Feverfew (T)
Doplní vaši zásobu energie.

FIREBALL - ohnivá koule
složky: Dragonteeth (U) + Mousetail (V)
Vyvoláte ohnivou kouli, která ubírá čarodějovi energii.

LIGHTING - blesk
složky: Cud Weed (W) + Knap Weed (X)
Podobné kouzlo jako Fireball, jenže vykouzlíte silný a účinný blesk.

- Michal Hurych -

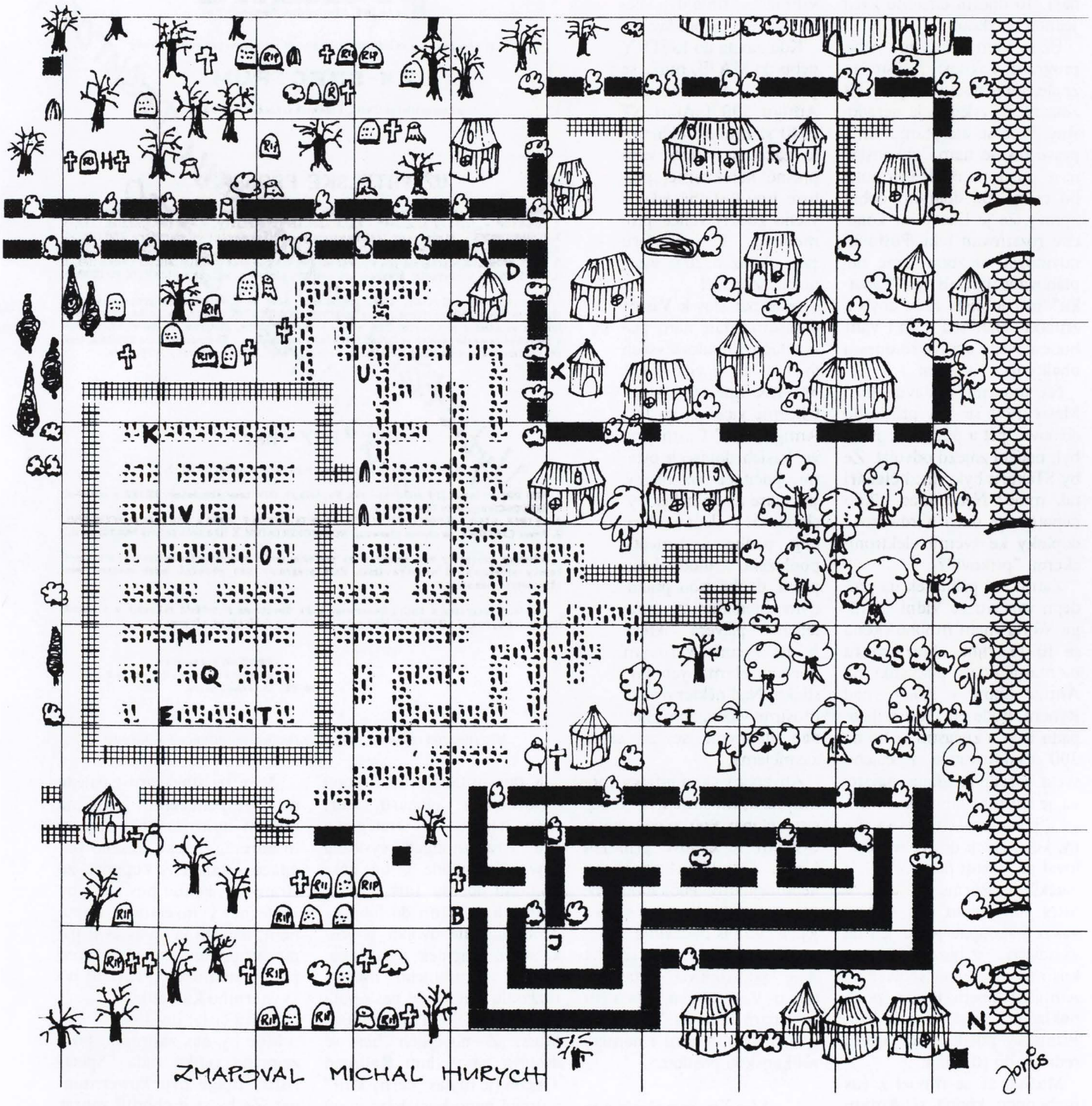


Cílem hry je za pomocí kouzel porazit čaroděje Leana Orica. Na obrazovce se snadno můžete orientovat, jaká je vaše a Oricova momentální síla. Růžice vám ukazuje směr, kde se Oric asi nachází.

Kouzelnická abeceda je jednoduchá. Čarujete za pomoci bylinek, které nacházíte po celé zemi. Na každé kouzlo potřebujete dvě složky. Jděte k hrnci, u kterého jste hru začínali (s nápisem Learic) a vhoďte bylinky do něj.

Několik důležitých upozornění:

- ne každé kouzlo se dá vyvolat kdykoliv během hry
- pouhý dotyk Orica nebo mnicha Heika, který hlídá kouzelnou zahrádku, vám ubírá životní energii
- kouzel je omezený počet
- kouzla působí jen krátkou dobu
- kouzlo vyvoláváte správným navolením v carodějné knize



CASOPIS
POCITACOVYCH
HER
Excalibur

Naše adresa je

P.O.BOX 414, 111 21, PRAHA 1

INPUT DO REDAKCE

OUTPUT Z REDAKCE

Kazdy mesic z vasich tipu vylosujeme jednoho stastlivce, ktery obdrzi hodnotnou cenu. Tentokrate to neni "stastna paka", ale v ramci boje proti piratskemu kopirovani original hry

DAMOCLES.

Jejím výhercem se stal
Jiří Myška, Vratislavská 396, Praha 8 - Bohnice.

Je už zvykem, že věnujeme tuto stranku povidani se ctenáři. To dnešni chceme začit jednou otazkou:

Už se Vám někdy hra nebo program zakously? Jistě to znáte, v počítači se nějaký bit zblazni a výsledek je neradostny. Proč se ale ptame? Inu, právě tak se nám "zakousla" naše práce na obalce minuleho čisla. Pod dojmem dobre zpravy, že je Excalibur konečně rozšiřovan take Poštovni novinovou sluzbou jsme neplanovaně udělali na "kabátku" pátého čisla řadu chyb a zmatků. Snad teď nám i Vám bude novější úprava té dnešni obálky už vyhovovat

Na prodejni vystavu Atari Messe 1991 se Vás přihlásilo doslova "pět a půl"a tak jsme byli nuceni zajezd odvolat. Že by STčkařů bylo mezi čtenáři tak málo? Nebo snad nikdo nepotřebuje dalši hardwarové doplňky ke svému elektronickemu "psikovi"?

Zatim ani přihlášek na prodejni výstavu ve Vidni -Amiga World- není mnoho (kona se 10.-13. října). Mezitim tu už mame i dalši pozvanku na Amiga Show v Kolíně nad Rynem. Bude od 1. do 3. listopadu 1991 a zúčastni se ho na 200 vystavovatelů z celeho sveta. Předpokládana navsteva je 60 000 fanousku Amigy a počitacovych her. Vsechny, kdož chtějí do Kolina cestovat na vlastni pěst již 1.11. v patek, upozorňujeme, že v SRN slavi tento den svatek. Takze nakoupite jen a jen na výstavisti. Zájezd se pokusime uskutečnit společne s Amiga Klubem Praha, předpokládana cena je 850 Kčs. Přihlášky posilejte na adresu redakce do 10. října!

Možna, že se mnozi z vás rozhodnou koupit si Amigu nebo Atari ST v CSFR. Nevime, jaká je dnešni situace na Slovensku, ale v Praze se tihle dva věčni rivalové už prodávaji.

Kdo zavita do KOTVY nebo do MAJE, může se přesvědčit na vlastni oči. Amigu 500 i Atari ST 1040 si můžete okamžitě zakoupit. Ceny vám přesně neřekneme, protože jsou (ostatně jako u všeho zboží) velice proměnlive. V průmeru jsou ale až o 20% vyšši než na Západě!

Ještě pár slov k Vašim dopisům. Stále nam piši počitačovi fandové všech druhu: "Pište vice o C-64, ZX Spectru, Atari! Chceme vice her na PC, Amigu, ST!" Často jsou ve Vašich dopisech ostatni počitače hanobeny, jine zase až do nebes vychvalovány. Jedny obsahuji pádne argumenty podložene dlouholetou praxi, druhé jsou prázdnym blouzněním zmatenčho "playera", ktery je asi vyšinut vysokým počtem zlámanych joysticku. Nad některymi se musime vážně zamyslet, nad druhymi se ze srdce zasmějeme.

Abychom ekonomicky mohli prezit, musime mit co nejsirsi ctenarskou obec. Jinak bychom se cenově přiblížili Chipu a stali bychom se asi neprodejnymi. Počitačové firmy stale totiž hry a s nimi i jejich časopis podceňuji.

Nam nezbyva, nez stale a stale podstupovat ustavičny boj o Vaši přízeň. Při něm jsou nám všechny Vaše dopisy s připominkami i náměty velikánskou posilou.

Vaše redakce

proxima
Veřejná Obchodní Společnost

si Vám dovoluje nabídnout programové vybavení pro počítače řady

ZX-SPECTRUM

a kompatibilní (Delta, Didaktik GAMA, Didaktik M, ...

UŽIVATELSKÉ PROGRAMY

1. **ORFEUS** - hudební program - umožňuje vytvořit hudbu do Vašich programů (131,-).
2. **DESKTOP** - „textový procesor" - kombinace obrázků a textu, profesionální tisk (210,-).
3. **PROMETHEUS** - integrovaný ladicí systém pro programování v assembleru Z80 (199,-).
4. **USER I** - Devast Ace, Wiezley 7, Gargantua, Frontierusel 4, David 4, Goliath 4 (130,-).
5. **EDIT SAMPLER** - program pro vytváření zvukových efektů digitalizací zvuku (90,-).
6. **ZX-TOOLS** - univerzální program pro obsluhu disketové jednotky DIDAKTIK 40 (200,-).

Pro všechny uživatele, kteří programují nebo se (teprve) začít programovat ve strojovém kódu Z80, nabízíme knihu **ASSEMBLER A ZX SPECTRUM I.** Kniha Vás přístupnou formou seznámí s procesorem Z80 a jeho programováním, obsahuje množství užitečných a podrobně komentovaných příkladů (stručně o assembleru - 33 stran jen tato kapitola, tisk znaku, tisk textu, tisk čísla, kalkulačka, vstup, ...). Cena příručky je 70,- Kčs.

HRY - HRY - HRY

Nabízíme následující soubory her (cena souboru 120,-).

7. **BAD DREAM** (aneb Zlý sen Františka Koudelky), **ATP tour simulator, KRTEK a autíčko, ARKADACH** a prémie **TOM JONES.**
8. **LETRIS, STAR DRAGON** („stíhačka"), **ATOMIX, DOUBLE DASH** a jako prémie **BEERLAND.**
9. První **EXPEDICE** na divnou planetu, **HEXAGONIA** (ATOMIX II) a opět prémie **MUSICLOGIC.**

Všechny programy jsou nahrány na profesionálním kopírovacím zařízení (na zaslané kazety programy už nenahráváme). Naše programy jsou původní, jejich součástí jsou uživatelské manuály.

Uvedené programy a knihu Assembler a ZX Spectrum si můžete zakoupit v prodejně Martinská 5, Praha 1 (blízko OD Máj) nebo objednat na dobírku na adrese:

PROXIMA Software
poštovní schránka 24, pošta 2
400 21 Ústí nad Labem

Vytištěno pomocí DESKTOP
a získáte ho za 210,-

Tato placena reklama nebyla zpracovana redakci Excaliburu

K dnesni tabulce: Zasluhou "movitejsich" ctenaru, kteri maji Amigu, se strategicka hra Powermonger vyšvihla nejvyse. Majitelé C-64 zase pomohli oběma Turricanum. Jednička se zatim do tabulky nedostala, ale dvojka poposkacila o stupinek vyse. Hlasovani z minuleho měsice rozhodlo o tom, že nás opouštěji Kick Off II a Dragons Wars. Z novějších her se dostává na výsluni Railroad Tycoon (je to náš "černý kuň" a určitě poposkoči ještě výše) a klasická střilečka SWIV.

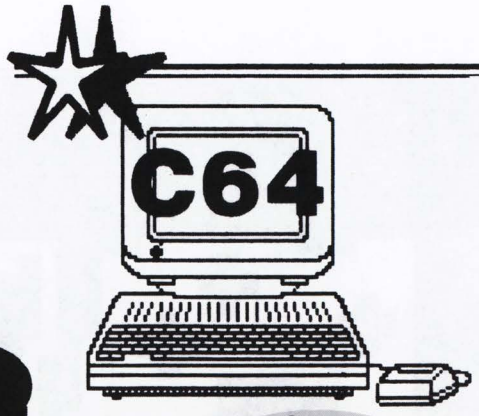
Vaše tri tipy nam zasilejte na korespondecnim listu, na kterem nesmi chybet zpatecni adresa, značka Vašeho počitače a nalepeny kuponek ze strany 29. Pokud posilate tipy společně s inzertnim kuponem, napište je na zvlášni papir. Připisete-li je k inzerci, pak je nemužeme zaradit do "výherního klobouku"!

Výhra čisla: joystick.

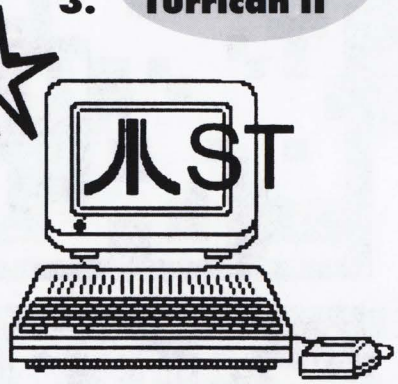
Moc by nás zajimalo, proč zejména velika řada "Spectristů" tipuje hru Powermonger. Že by si ji chodili zahrat ke kamarádovi?

1	**Powermonger** Bullfrog	Ex 3	↑
2	**Dungeon Master** FTL	Ex 4	↓
3	**Turrican II** Rainbow Arts	Ex 5	↑
4	**Lemminngs** DMA Psygnosis	Ex 2	↓
5	**Lotus Turbo E.C.** Gremlin	Ex 1	
6	**Myth** System 3	-	↑
7	**Railroad Tycoon** MicroProse	Ex 6	✡
8	**Battle Command** Ocean	-	↓
9	**Chaos Strikes Back** FTL	Ex 4	
10	**SWIV** Storm	-	✡

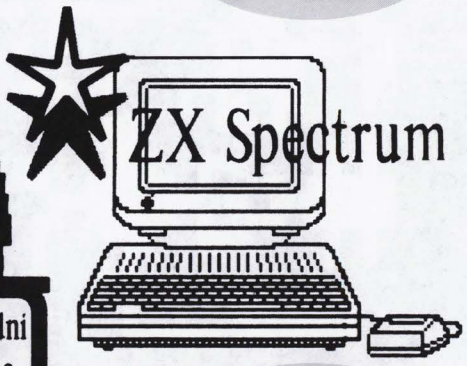
Kupón, který nalepíte na korespondenční lístek, najdete na předposlední straně. Nezapomeňte napsat, jaký počítač vlastníte a jestliže se chcete zúčastnit slosování, pak také čitelně napište úplnou zpáteční adresu!



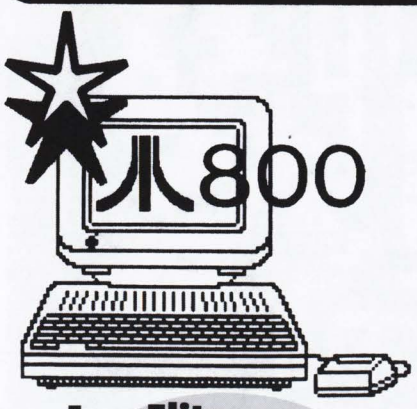
1. **Turrican I**
2. **Tetris**
3. **Turrican II**



1. **Falcon**
2. **F-19**
3. **Colorado**

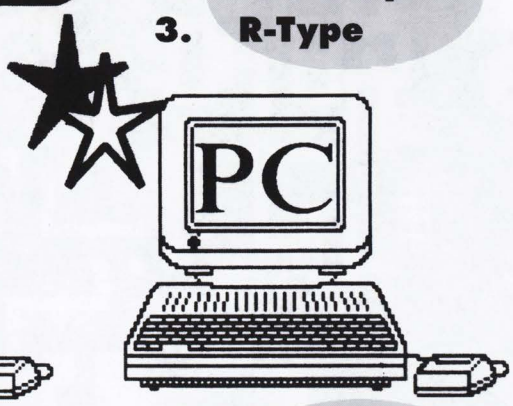


1. **Robocop**
2. **Last Ninja II**
3. **R-Type**

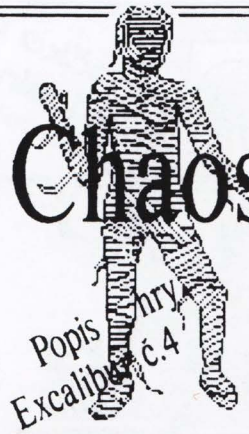


1. **Elite**
2. **Tetris**
3. **Klax**

1. **Powermonger**
2. **Lemmings**
3. **Wings**

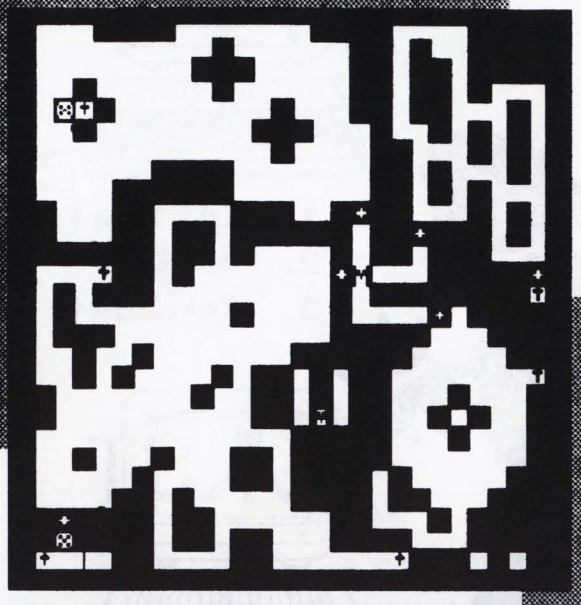


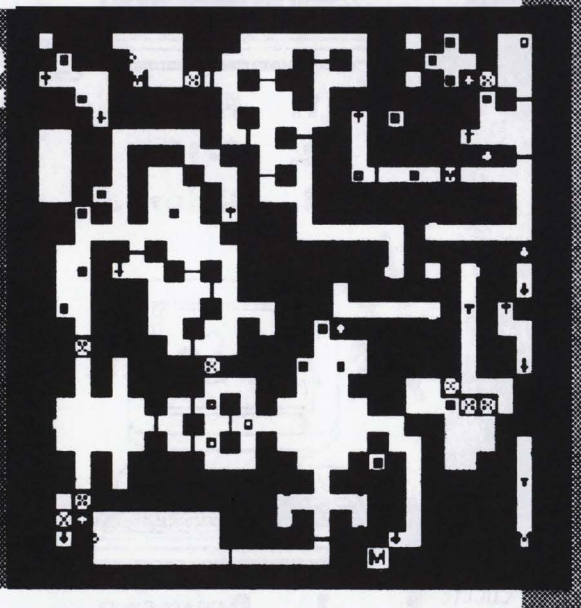
1. **Powermonger**
2. **Populous**
3. **Lemmings**



Chaos Strikes BACK

Popis hry z Excalibur č.4





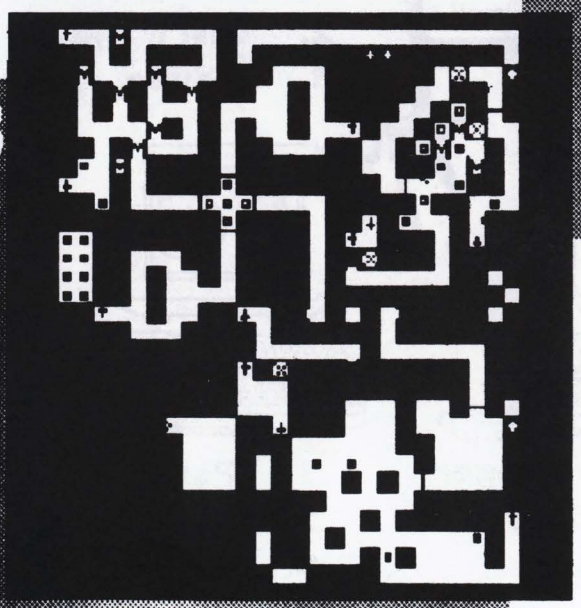
Už je Temny pán z Dungeon Master poražen? Opravdu? Nenechte se ukolébat vítězstvím protože.

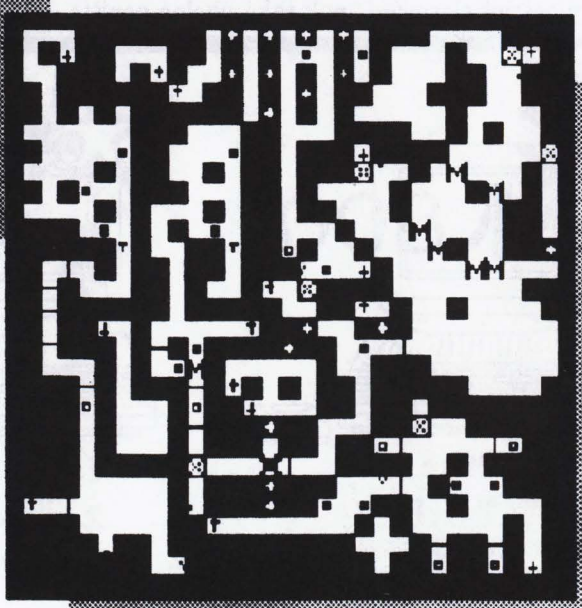
Chaos Strikes Back!

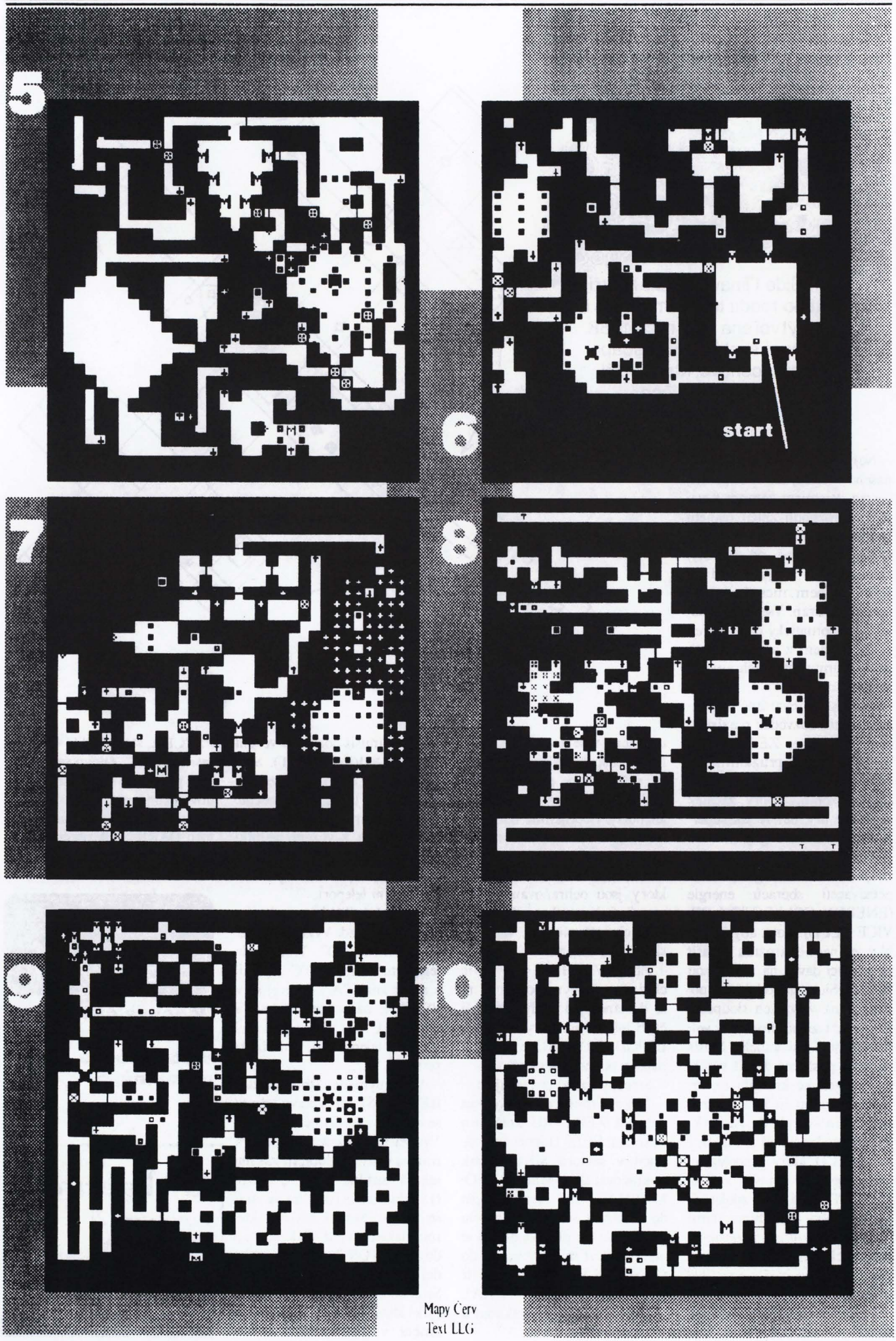
Ano, Chaos se vrátil v plné síle, aby znovu pokoušel vaše mozkové závity. Tentokrát si přibral pořádné množství pomocníků. Na cestě vzhůru do nejvyššího patra jeho nové jeskyně jsme napočítali přes tucet draků, dvě desítky prokletých rytířů a „aninevimkolik" duchů a démonů. Když to srovnáte se čtyřmi rytíři a jedním stařičkým drakem na konci Dungeon Master, máte se zajisté na co těšit.

Jestliže jsou příšery několikanásobně hroznější, i logické hádanky jsou ještě více zašmodrchanější. Korunu všemu nasazuje přímo ďábelská kobka s přilehavým názvem „Diabolic Demon Director", kde na poměrně malém místě na vás číhá asi deset hádanek, o kterých se vám po prvním díle ani nesnilo v těch nejodpornějších snech! Věřím, že na tomto pekelném místě proklejete jak Chaose a programátory FTL, ale i Excalibur s jeho redakcí, protože vám neporadila. Kam by se pak ale poděla všechna radost ze hry?

Přece jenom vám v něčem pomůžeme. Všimněte si dobře animovaného dema na začátku hry. Uvidíte Temného pána, jak ve věčném pekelném ohni vyrábí jakýsi kouzelný předmět. Ten naleznete na konci každé z cest KU, DAIN, ROS a NETA. Všechny cesty se scházejí v již zmíněném „Diabolic Demon Director", aby se tam opět rozešly. Setkají se znovu až v posledním /tedy prvním/ patře. Tam také je kdesi ukryt věčný oheň, ve kterém /snad/ definitivně zničíte Chaose.

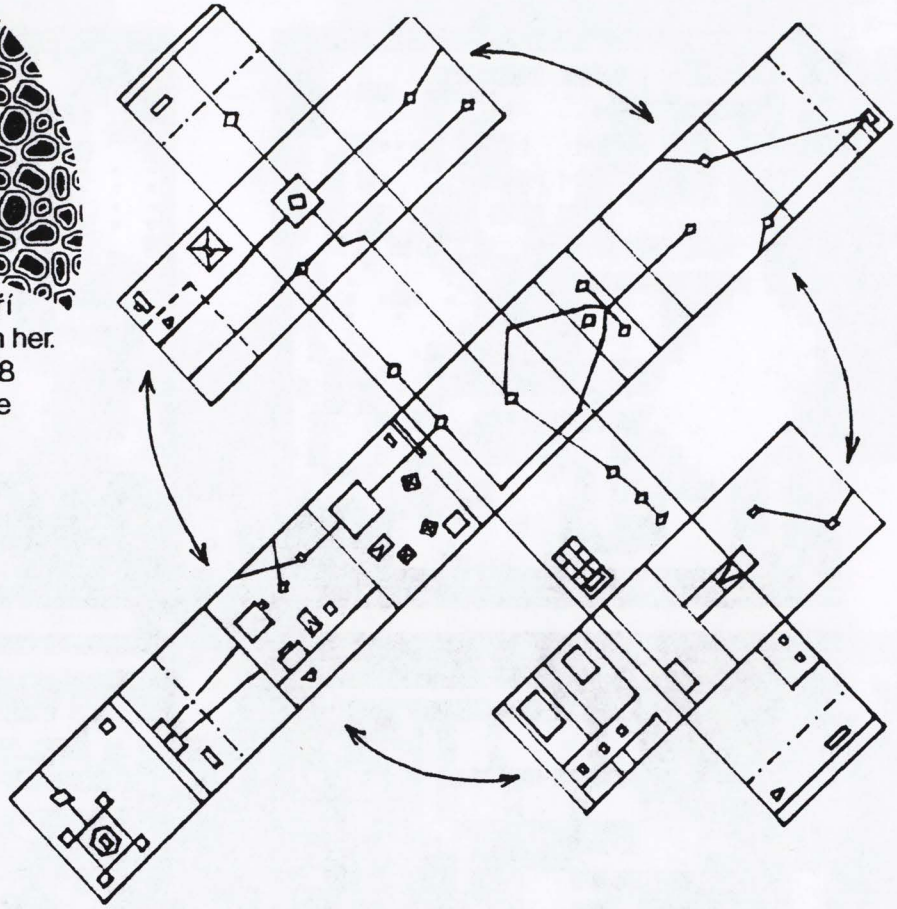






Mapy Cerv
Text LLG

Dark Side



Dark Side (Tmavá strana) patří do zlatého fondu trojrozměrných her. Byla vytvořena už v roce 1988 s pomocí systému Freescape firmou Incentive, která patří ke světové špičce.

**

Nejde o odvrácenou stranu našeho Měsíce, ale měsíce Tricuspid. Vesmírní zabijáci Ketarové se rozhodli zničit planetu Evarth a proto potají (na straně trvale odvrácené od planety) zkonstruovali a vybudovali na jejím jediném měsíci ohromnou superzbraň. Všechno nastavili na automatický chod a před svým odletem z měsíce zabezpečili důmyslným ochranným zařízením.

Naštěstí se Evarťané na poslední chvíli dozvěděli o existenci ničivé zbraně ZEPHYR 1 a vyslali na měsíc průzkumníka, který má jediný úkol - zastavit smrtící zbraň. Dobrý začátek zajímavé hry, ne? A jak superzbraň vypadá a funguje?

ZEPHYR 1 pomalu shromažďuje sluneční energii pomocí pětadvaceti sběračů energie (ENERGY COLLECTON DEVICE - ECD) proto, aby ji mohl v jediném okamžiku vyzářit ve smrtící dávce na nešťastnou planetu. Sluneční kolektory, postavené na vysokých sloupech, jsou mezi sebou propojeny velmi spletitou sítí kabelů. Musíš laserem postupně zničit všechny energetické krystaly na vrcholech sloupů ECD a zastavit tak přísun energie do ZEPHYRU. Přímo lze zničit jen takový sběrač ECD, který je spojen jenom s jedním činným zařízením ECD. Je-li však spojen se dvěma nebo více fungujícími ECD, za chvíli se rozstřílený energetický krystal regeneruje. Proto ze všeho nejdříve pečlivě prozkoumej propojení ECD!

Měsíc je rozdělen na několik sektorů, zbraň ZEPHYR 1 je umístěna v sektoru Dark Side. Na Tricuspidu nalezneš i budovy, sklady, tajné průchody, rozsáhlou síť podzemních tunelů, teleporty. Nepříjemné bude zejména první setkání s obrannými tanky a družicemi, které tu ničí vše, co se hýbe. Některé sektory jsou ochraňovány tepelnou (infra) ostrahou a jakmile do nich vstoupíš, pak většinou skončíš ve vězení.

Zbraň ZEPHYR 1 je navíc chráněna silovým polem. K ní se dostaneš jen tehdy, získáš-li čtyři teleportační krystaly (TELEPOD CRYSTAL) a složíš-li nápis z písmen na stěně.

Stručný návod pro tápající:

Nejprve musíš snížit rychlost nabíjení ZEPHYRU zničením několika ECD. Doporučuji započít v sektoru SIRIUS, pak pokračovat do UMBRIEL, FOMALHAUT atd. Vrať se zpět do SIRIA a střílej do hranolu na budově tak dlouho, dokud se otáčí. Objeví se tajný vchod do CANOPUS WALKWAY. Uvnitř najdeš TELEPOD CRYSTAL (TC 1). Stačí se jej dotknout a krystal je tvůj!

Pak se musíš dostat do vězení (I. O. CONFINEMENT). Střílej chviličku do oken "vězíček" a objeví se TC 2. Chtě nechtě musíš potom obětovat trochu paliva, jinak z vězení neuniknеš. V sektoru PSYCHE najdi malou budku, ve které je umístěn hlavní teleport.

Vystřel do TC 1 na malé plošince uprostřed. Vyjdi ven a seber písmeno "D". Vrať se do teleportu a střel do TC 2. Vyjdi a seber znak "A". Podívej se v PSYCHE na průčelí budovy a najdeš TC 3. Opakuj popsaný postup s teleportem, tím získáš písmeno "R".

V Ganymede Store (sektor REGULUS) jdi vpravo, dírou se dostaneš do druhé místnosti. Vystřel na znak sekery, přitom mířit na ostří. Po dobrém zásahu sekera "spadne" a tak se vytvoří v sektoru SIRIUS díra ve střeše skladu. Sestřel krychli, kterou najdeš uvnitř. Pak se-stup do EQUATOR TUNNEL a hledej místo s třemi lampami. Střel do drátu prostřední lampy (jak slizce podlé!). Světlo se změní v TC 4. Vrať se do PSYCHE, střel do TC 4 a seber písmeno "K". Znovu se teleportem přenes do PSYCHE. Na budově (konečně!) spatříš složený nápis "DARK" a bránu do sektoru DARK SIDE otevřenou.

KLÍČ KE HRÁM

Všechna čísla Excaliburu v počítačové prodejně

GM *electronic*
Sokolovská 21
Praha-Karlín
Metro B a C
Stanice FLORENC

Brutální fotbal
Speedball II

Speedball II je úspěšné pokračování super tvrdého zápasu (cosi mezi kopanou a ragby) roku 2400 od firmy Bitmap Brothers.

Proti sobě nastupují dvě těžce opancéřovaná mužstva. Nepůjde jen o vítězství, ale i to, kdo přežije. Pár "BRUTAL DELUXE" rad pro fanatiky

Postavit si pořádné mužstvo je jen věc cviku. Především trénuj tyto vlastnosti týmu: Útočnost, sílu a poté rychlost. Obraně, vytrvalosti, agresi a chytrosti se věnuj později. Řiď se následujícími pokyny:

Obránci mají umět házet a útočit, středopolaři také a k tomu musí mít extra obranyschopnost a vytrvalost (dostávají se často do střetů a potřebují se rychle vzpamatovat). Útočníci musejí být vždy nejrychlejší.

Brankáře postav co nejchytřejšího, s vysokou útočností, musí mít velkou obranyschopnost a umět dobře házet.

Hned na začátku zápasu je dobrým nápadem získat násobič skóre (na levé nebo pravé straně hřiště). Pak se ti budou násobit nejenom branky, ale i "extra body" za zraněný protivníka. Dej si pozor, když hraješ s mužstvem s vysokou inteligencí. Bude se snažit míč ti odejmout a získat násobič pro sebe.

Hvězdy sbírej (válí se semtam po hřišti) jen v tom případě, když se chystáš k hodu a směřuješ na soupeřovu bránu. Tu a tam se na ploše také objeví mince. Peníze se snaž sebrat vždycky, po chvíli by se mohly přestat objevovat.

Na hřišti leží také různé značky - zástavy. Snaž se sebrat Freeze Team, Shield, Transport Ball a Boots Stats, přesně v tomto pořadí. Nikdy nesbírej zástavu Manic, která vyžene na deset sekund vlastnosti obou mužstev na maximum. To je většinou výhodné jen pro počítač, nikoliv však pro tebe! Jeden užitečný trik: Když protivník zelektrizuje míč, použij zástavy Grab (uchop), tak ten kulatý a ocelový (!) nesmysl snadno získáš zpět do své moci.

Je-li situace nerozhodná, snaž se zasáhnout Bounce Domes (odrazové polokoule) - zvláště, když už do konce zápasu mnoho času nezbývá. Je to jednodušší než docílit branky a může to celý zápas rozhodnout.

Tvůj brankář míč téměř vždycky chytí, takže jakmile se na obrazovce objeví a je míči nejblíž, nemusíš s ním vůbec hýbat. Střílej na protivníkova brankáře falšované míče, to ho určitě vyvede z míry a dostatečně pomýlí.

Hrát variantu hry o "pohár" není nic jednoduchého a měli by se o to pokusit jen zkušení a ostřílení "tvrďáci".

Tady hodně rozhodují peníze (jak by taky ne.) Snadno se přihodí, že ve druhém kole bude proti tobě vylosováno nějaké mužstvo z první divize a ty se budeš muset se svým týmem dostat až na jejich výkonnost.

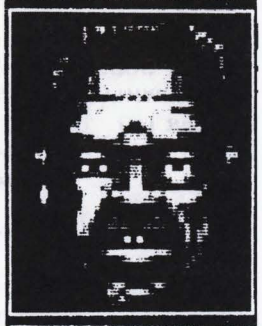
Hrát ligu také není nic lehkého. Platí zde sportovní pravidlo všech manažérů: "Nezáleží na tom, zda se vyhraje nebo prohraje, důležité je, kolik se získá na bodech". Tvoji pozici ve velmi vyrovnané tabulce neovlivňuje jenom výhra, ale i skóre, které mužstvo získalo během všech ligových zápasů. Často na jediné brance záleží, zda se prokousáte do první divize nebo naopak propadnete do třetí!

Typ "Manažér" vyžaduje od tebe úplně jinou taktiku. I když je způsob vlastní hry téměř stejný, jsou vlastnosti, které požaduješ po týmu, naprosto rozdílné. Nejpřednější je chytrost, pak teprve následuje útočnost a síla. Ve druhé divizi nemusíš mít hráče úplné jedničky, ale pro to, abys mužstvo dostal do první divize a pak je v ní udržel, budou zcela nezbytní.

V typu "Knockout" jsou také důležité peníze. Sbírej je, jak jen to jde.

Sportu zdar a brutalu zvláště!

LLG



POKE PRO ZX SPECTRUM A PODOBNÉ POČÍTAČE Z RODINY ANA SINCLAIRA

PRO FANOUŠKY NEZAPOMENUTELNÉHO ZX

POSBÍRAL A VYZKOUŠEL ZATLOUKAL ZX

Protože mezi příznivci ZX Spectrum nebo Didaktiku Gama kolují různé verze programů, je tu u každé hry vždy několik POKE. Vyzkoušejte všechny a vyberte ty, které vám vyhovují.

1. POKRAČOVÁNÍ

KAI TEMPLE	47783,0
	47824,0
KARNOV	32972,0
KILLER RING	33636,0
KIREL čas	59322,154
životy	35392,0
KNIGHT LORE	
životy	53567,0
	50205-7,0
x předmětů	49759,x
odstranění přerodu	
na vlkodlaka	50084,201
KNIGHT MARE	38686,16
	38693,16
KNIGHT TIME	24584,255
	24585,255
	45322,255
	45323,255
	41456,0
	41457,0
KOKOTONI WILF	43742,0
	42214,255
KOSMIC KANGA	36312,0
KONG II	42523-5,0
	43100-2,0
	44111-3,0
KRAHECK	22538,54
KRAKOUT	46565,0
KUNG FU životy	51267,0
bez hudby	52166,201
LAP OF GODS	54421,0
LASER WHEEL	32849,0
LAZER TAG	43142,195
LAZY JONES	56693,0
	56693,255
LAZY LUKE	
GLEANER	84978,2
LEGEND OF	
AMAZON WOMEN	57960,0
	57960,183
LEGEND OF KAGE	30609,255
LIGHT FORCE	40725,255
	40725,0
LIL ALIEN	26627,0
LIVING DAY LIGHTS	38913,201
LUNAR JATMAN	36965,0
	23439,201
	36963,0
	36965,3
životy	36964,244
x = stupeň	43092,x-1
MAD MAX	58472,12
MAGLAXIANS	59354,7
m = místnost 1 až 60	59350,m
MANIC MINER	35136,0
MANIC MINER	
Bug byte	34795,195
	34796,241
	34979,135
	36233,195
	36234,194
	36235,141
MANIC MINER	
Soft. projects	34801,195
	34802,247
	36246,141
MARBLE MADNESS	39579,0
MARSPORT	34379,24
	34057,201
	43865,24
	36607,24
	36587,24
	44955,24
METROCROSS	43006,195
	43006,0
	44490,0
MIKIE	46259,x
	40842-7,0
MOLEKULE MAN	64622-4,0
MONTY ON THE RUN	39039,x
	36765,201
	39090,x
	40238,195
	34716,24
MOON ALERT	39754,0
x=životy (0 až 14)	42404,x
všestranná odolnost	42654,195
zastavení času	42249,24
urychlení scroll obrazu	42582,2
	52596,2
MOTOS	42241,0
MOVIE	64275,195
MR. WIMPY	33693,0
start ve druhém obraze	33501,0
x = životy	33509,x
	43105,0
x = počet bomb	33721,x
ztížení hry	33501,1-2
MUGSY	43012,0
	42906,0
MUTANT MONTY	54933,0
	56483,0
	56487,195
	54959,0

ATARI

ATARI 800 XE

O tuto sbírku POKE pro malé, ale oblíbené ATARI se postarali dva naši čtenáři. Jakub Lošák z Rychnova nad Kněžnou a Jan Kapička z Prahy. Honza připojil i návod, jak uvedená čísla použít. Tady je:

Do počítače si natáhněte nějaký turbomonitor, nejlépe TM 2003 či TM 2004. Po nahrání by se měla objevit v levém horním rohu obrazovky malá šipka. Zmáčkněte ‹0›, mělo by se vypsat TBOOT. Počítač teď čeká na stisk klávesy. Nastavte tedy začátek příslušné hry na kazetě a stiskněte ‹Return›. Blikne název programu v hlavičce a začáteční adresa.

Po nahrání hry se opět objeví šipka. Nyní stiskněte ‹M›. Vypíše se MONITOR. Na dotaz FROM: odpovězte adresou (první část čísla) ze seznamu a ‹Return›. Vypíše se adresa, současná hodnota, znak ASCII kódu, interního kódu a dvojtečka. Za tu napíšete hodnotu ze seznamu (za čárkou) a ‹Return›. Nyní stiskněte ‹Break› (TM 2004), nebo ‹E› a ‹Return› (u TM 2003).

Po vypsání šipky zmáčkněte ‹R›. Vypíše se TSAVE, počítač dá zvukový signál a čeká na stisk klávesy. Připravte si kazetu, na kterou chcete nesmrtelnou hru nahrát a stiskněte ‹Return›. Obrazovka ztemní a probíhá zápis. Takto upravené hry se nahrávají standardně loaderem TURBO 2000 nebo Universal turbo.

Jakub ještě připomíná průzkum časopisu Elektronika č.12/90, který zjistil, že ATARI XE patří u nás mezi nejrozšířenější počítače.

AIRSTRIKE II	8983,173
	8993,173
	9087,173
AKTION BIKER	35543,255
ALEY CAT	
x do 255	21618,x
ALIEN AMBUSH	13151,0
ARACHNUS	25206,173
ARAX ochrana	39748,173
ARKANOID	13144,173
ASTEROIDS	30050,181
	31005,181
BASIL	10293,173
BATTY BUILDER	14223,165
BEER BELLY BURT	11498,173
	11476,178
	11525,173
BILBO	4137,173
BLUE THUNDER	12262,173
BOULDER DASH I	18125,173
BOULDER DASH II	46006,173
BOULDER DASH III	11853,173
BOULDER DASH IV	38773,173
BOULDER DASH V	9729,173
BOULDER DASH VI	9729,173
BRUCE LEE	5295,165
	5395,165
BSC QUEST F.T.	28469,0
životy x	23951,x
CAPTAIN BEEBLE	20942,173
CAPTAIN STICKY	18526,173
CATTERPIGGLE	8288,234
CAVELORD	25007,0
neškodní ptáci	25539,0
CAV. OF MARS II	14354,173
CHUCKIE EGG	26895,173
CLOWNS BALOONS	12181,165
	12236,165
	12212,165
DAN STR. BACK	10383,173
D.DUNGEON	16918,173
	21731,173
DEATH RACE	27548,173
DIAMONDS	5472,173
	6674,173
DONKEY KONG	18671,181
DONKEY KONG JUNIOR	
	32803,181
DROL	33576,234
DROPZONE životy	13160,173
střely	24167,173
ochrana	24401,173
DRUID nesmrtelnost	15339,49
energie	15377,219
DRUID (GOLEM)	
nesmrtelnost	15478,174
energie	15512,92
ELECTRICIAN	27207,0
the EXTIRPATOR	20669,173
FIRE CHIEF auta	25691,173
palivo	25578,173
voda	37806,173
kombinézy	38322,173
FRED	9110,234
	9111,234
FROGGER	11915,173
FROGGER II	41343,165
GHOST CHASER	18629,173
	18662,173
	18651,173
GOONIES	19230,173
	25886,173
GYRUSS	34201,181
	34203,181

HARD HAT WILLY	16232,173
HENRI	18193,165
H.E.R.O.	
životy	35325,165
bomby	36030,165
HYPERBLAST	22709,165
INTO DEEP!	28300,173
JAMES BOND 007	29372,181
	29937,181
JET BOOT JACK	23868,255
	23893,255
JOUST	43226,165
JUMP!	44471,173
JUNGLE HUNT	32894,165
KABOOM!	43198,165
KANGAAROO	28013,165
	28024,165
KARATEKA	14053,165
KISSINS KOUSINS	31170,173
LEAPER	6771,173
LIMEWIRE	9747,165
LOCO	10898,0
MARAUDER	38746,165
MARIO BROS	31269,165
MIRAX FORCE	2982,173
MOLECULE MAN	4685,173
životy	5338,173
bomby	4758,173
peníze	4660,173
MONTEZUMA'S REVENGE	
	16998,165
MORKY	22728,173
MOUSE TRAP	3018,165
	3058,165
MR. ROBOT	
99 životů	16541,99
NEXUSS	15074,173
	14460,173
	15720,173
OLIES FOLIES	11692,255
	19516,109
	19546,109
PANIK	21427,173
PANIK EXPRES	
životy	21002,173
čas	22305,173
PANTHER	24122,165
PARALAX	18752,173
PASTFINDER	33515,165
PENGO	37595,165
	40337,165
	40488,165
	42306,165
PIEMAN	20857,165
PINHEAD	12096,165
POGOMAN	11706,0

POKRAČOVÁNÍ V PŘÍŠTÍM ČÍSLE

Po nesmrtelnosti touží i majitelé počítačů Sharp. Ze své sbírky POKE jim nabízí pomoc František Brablc z Brna. Jak nám napsal, tyhle "pouky" sám nevyhledal a tak především děkuje těm, kteří se na hledání těchto tak důležitých čísílek podíleli.

Nejprve stručný návod, jak s čísly pracovat.

1. Nahrej hru do počítače.
2. Po nahrání hru "vymaž" tlačítkem ‹Reset›.
3. Stiskem klávesy ‹M› se přenes do monitoru.
4. Napiš požadovanou adresu (např. M 1274) a odešli ‹CR›. Objeví se původní číslo, které je na této adrese (tedy např. 1274 35).
5. Pokud je v návodu POKE 1274,00,67 znamená to, že na adresu 1274 uložíš místo původních 35 číslo 00 a na adresu 1275 dáš číslo 67.
6. Po této úpravě se musíš dostat zpět do hry a k tomu je určena adresa (POKE), označená ST. (Někdy ovšem musíš podle bodu 5 upravit i tuto adresu aby šla hra spustit.) Napiš tedy příslušnou adresu (např. J 1200), odešli ‹CR› a hra se spustí. Některé hry se dají spustit tím, že se najednou zmáčknou klávesy ‹CTRL› a ‹Reset›.
7. Bez obav uchop joystick. Jsi nesmrtelný!

ALCHEMIST	B936,00
st	3340,00,00
	a skok na 332E
ALIEN 8	CA18,00
	ADEE,00
st	331C,00,00
	a skok na 330A
ALLAMANO	5D54,AF,00,00
st	3880
ATV 32K	nahraj 1. část,
	pak Shift+Break:
	2A74,AF,32,5A,EB
st	2A00 - nahrej
	zbytek
BRUCE LEE	
	CA5C,00,00,00,00
st	CTRL + Reset
CANON BALL	1274,C3
st	1200
CLIFF HANGER	
	36F7,B6
st	2A00
DYNAMITE DAN	
	CDC6,00
	C966,00
st	3033
ENDURO K.K.K	
	AA7F,00
st	2040
EQUINOX	A3BD,34
	84E6,00,00,00
st	CTRL + Reset
EXOLON	9D1D,00
st	6900
FATTY	2A08,00
st	2000
GUN FRIGHt	
	C062,36,02,00,00
st	2613,C3,00,5E
	2608,F4,
	skok na 2600
HERBERT'S	CAD5,00
	80EF,00
st	CTRL + Reset
HIGHWAY	
	9F44,C3,7B,9D
	9FC9,00
st	3EF0,00,00
	skok na 3EDB
JET MAN	9065,00
st	3331,00,00
	skok na 3300
MOTOS K.K.K	
	A501,00
st	CTRL + Reset
NIGHT SHADE	CBDE,C9
st	307A,C3,FE,BD
	skok na 304E
OLLI a LISSA	8CDE,B6
	8F7D,00
st	CTRL + Reset
POPEYE	75F7,C3,B5
	6676,18
st	6400
RAID OVER MOSCOW	
	A964,B6
st	3000
RENEGADE	A057,B7
st	5600
SABOTEUR CLR	
	9DDA,00,00,00
	B78E18
st	1000,31,60,62,
	D3,E0,C3,26,03
	skok na 1000
SABOTEUR II	
	2140,00,18
	2143,C6,EF
st	21B9,C3,8C,70
	202B,00,00
	skok na 2000
SLAP FIGHT	
	BEE9,B6
st	CTRL + Reset
STARSTRIKE II	
	83A0,00
st	AFCC,00,00,00
	skok na 3000
STARQUAKE	
	C462,00
st	1000,DE,E0,D3,-
	E1,3E,02,D3,-
	CE,C3,20,5C
	skok na 1000
UNDER 16K	
	A8A4,18
	AFDA,C9
st	CTRL + Reset
ANTIRIAD CS	
nesmrtelnost i st	1000,D3,E0,D3,-
	E1,21,FE,DE,-
	36,00,C3,5E,21
	skok na 1000

... a ještě TRIKY

AUTOMANIA

Ve chvíli, kdy ti bude hrozit ztráta posledního "života", stiskni klávesu ‹F3› a získaš zase plný počet životů.

CYBERNOID

Nadefinuj si před startem klavesy ‹C,E,C,O› a jsi jistě nesmrtelný.

COOKIE

GUN RUNNER

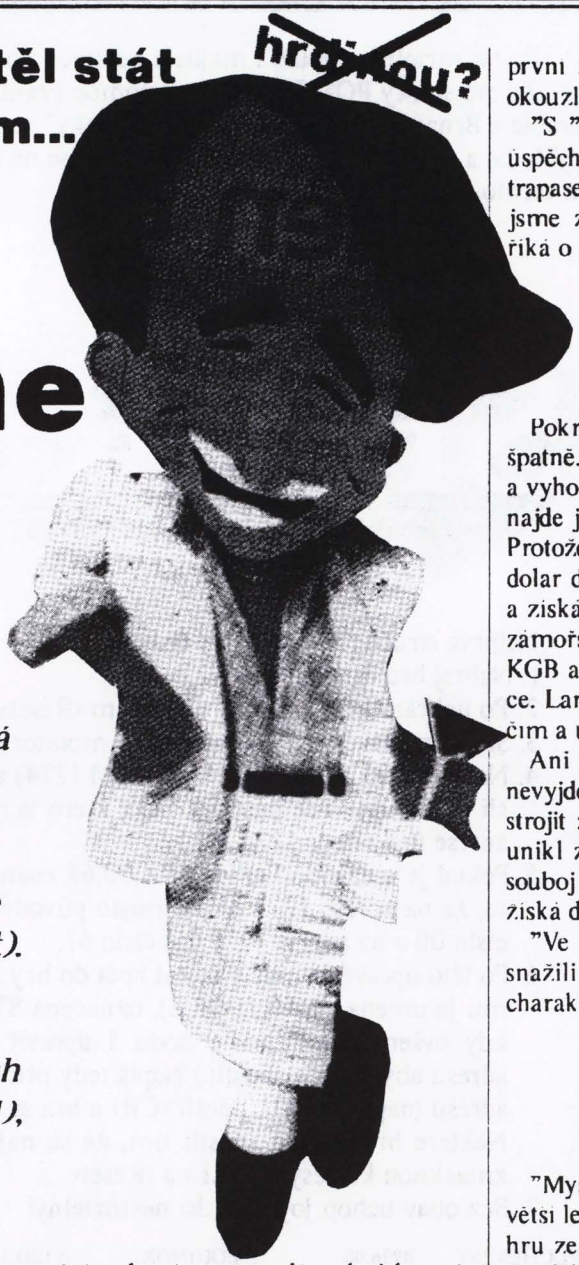
NORTH STAR

PENTAGRAM

Vyzkoušej zmačknout některou z klaves F1 - F5, pod jednou z nich je v každé jmenovane hře ukryta nesmrtelnost.

Kdo by se nechtěl stát Larrym Lafferem...

Sierra
(4. část)
On-Line



Největšího hrdinu všech "Sierra Questů" jsem si nechal až téměř na samý konec našeho seriálu. Stal se symbolem Sierry a daleko za sebou nechává jak neohroženého policistu Sonnyho Bonda (Police Quest), tak i vesmírného popeláře Rogera Wilca (Space Quest). Sláva Larryho Laffera saha tak vysoko, že se dostal nejen do amerických novin (Wall Street Journal), ale připravuje se i jeho vstup na filmová plátna!

Jste opravdu plnoletí?

Ptají se vás programátoři před spuštěním každého dílu o sexuálním maniakovi Larrym. Ale i když odpovíte ano, čeká vás ještě náročný test, který doopravdy prověří váš věk. Kdo neprojde, má prostě smůlu. Larry "Nemakačenko" totiž střídá ženy určitě častěji než ponožky (alespoň já jsem jej nikdy v jeho dobrodružstvích neviděl, že by si tuto část oblečení kdy vyměnil), proto k této her serii patří do rohu obrazovky velká bílá hvězdička.

Larry Lafferovi se nikdy ani nesnilo, že by z něho mohl být všeobecně známý městský šviháK. Propracoval se ze skromných začátků u Sierry až k nejvyššímu stupni popularity - do hraného amerického filmu.

Každá figurka od Sierry má tu svého "kmotra". Ten Larryho se jmenuje Al Lowe. Začínal jako učitel na střední škole, kde vyučoval občanskou nauku. Na škole se také seznámil s programováním, které mu usnadňovalo jeho práci. Někdy na začátku osmdesátých let se pokusil psát také výchovné programy. Když jeho dílka viděli Ken a Roberta Williamsovi, okamžitě jej najali, aby vytvářel podobné programy pod hlavičkou firmy Sierry On-Line.

Al vzpomíná: "Vytvořila se tu výborná parta. Marc Crown a Ken Williams byli ohromní spolupracovníci, okamžitě jsme začali dělat na legrační hře o človíčkovi, který přijde z venkova a je stržen do víru velkoměsta. Čím déle jsme na tom pracovali, tím to bylo legračnější. Nakonec se z toho zrodil Larry."

Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizard
Larry v zemi jeskynních ještěrek

Takto složitě (a nevinně) se jmenuje první hra s Larrym Lafferem. Je to příběh o tom, jak se z budižkničemu s pár dolary v kapse stane dobrodruh. Larry jde z akce do akce, okouzluje zde jednu ženu za druhou, přijde si i na nějaké peníze ve hře Black Jack (česky "oko" - jedenadvacet). Ve velkém finále najde první ženu svého počítačového života, okouzlující, sladkou krasavici Evu.

"S "jedničkou" jsme měli ohromný úspěch. Každý se v Larrym a v jeho trapasech a prušvihách viděl. Okamžitě jsme začali pracovat na pokračování" říká o prvním dílu Al Lowe.

Leisure Suit Larry Goes Looking for Love
Larry hledá lásku

Pokračování začíná pro Larryho opět špatně. Eva totiž zjistila, co je Larry zač a vyhodila ho na ulici. Naštěstí v garáži najde jeden dolar a v popelnici svůj pas. Protože je to chlapík šikovný, investuje dolar do loterie, trošičku si "zafiksluje" a získá milión. Vysněnou dovolenou na zámořské lodi mu jenom trochu kazí KGB a starší žena, toužící po jeho lásce. Larry se však vyhne všem nebezpečím a unikne z lodi v malém člunu.

Ani na ostrově, kde šťastně přistane, nevyjde z nesnází. Bude se muset přestrojit za ruskou špiónku, aby konečně unikl ze spárů KGB. Čeká na něj ještě souboj s ničemným dr. Nonookem, pak získá další dívku svých snů.

"Ve druhé hře s Larrym jsme se snažili zdůraznit více humor, než sex" charakterisuje další díl Al Lowe.

Leisure Suit Larry and Passionate Patti
Larry a vášnivá Patti

"Myslil jsem, že by to snad byla ještě větší legrace, kdyby jste si mohli zahrát hru ze stanoviska ženy. Tak jsme si vymysleli výměnu rolí," vysvětluje Al.

Jak jinak by mohlo začínat další dobrodružství Larryho, než rozvodem! Teď to má mnohokrát horší než ve druhém díle, kde byl v trablech, ale v civilizaci. Je však opravdu ostrov tak pustý, jak se zdál ve "dvojce"?

Ne, na ostrově mezitím vznikl úplný turistický ráj. Ještěže Larry najde svoji kreditní kartu (bohužel propadlou!). To nevadí, prožije i tak své největší životní dobrodružství. Navštíví při něm druhořadé strip-kluby i luxusní kabaret. Stále se snaží "uhnat" krásnou černovlásku, pianistku z jednoho baru. Vše dopadne na výbornou, avšak po noci plné vášní Larry od Patti uprchne. Proč? To se dozvíte společně s Patti, která se jej vydá hledat do nitra ostrova.

Se seriálem o firmě Sierra On-Line jsme již téměř u konce. V příštím čísle se podíváme ještě na sérii "Manhunter" a omrkneme také horké novinky. Uveřejníme rovněž kompletní "softgrafii" firmy.

Ze zahr. materiálu připravuje LLG.

3D CONSTRUCTION

Chystáte se napsat hru, se kterou byste ohromili své kamarády? Necítíte se silní při programování ve strojovém kódu a proto zatím napsání "super hry" odkládáte? Bojíte se, že byste nezvládli grafiku svého počítače a vznikla by jen obyčejná "textovka"? Teď už je konec vašemu trápení, protože kouzelníci od firmy Incentive otevřeli svoji tajnou zásuvku s nápisem

FREESCAPE

Anglický tým programátorů Software Incentive je znám svými zdařilými 3D hrami. V minulém čísle Excaliburu jste si mohli přečíst recenzi na hru Castle Master, zatím poslední, která byla napsána v systému Freescape. V tomto čísle najdete návod na nemén-ně povedenou hru Dark Side.

Všechny hry napsané ve Freescape se vyznačují výbornou 3D grafikou, která má velmi blízko ke skutečné realitě.

Už vám nic nestojí v cestě, abyste si sami mohli podobná dobrodružství navrhovat. Tentokrát nezůstanou opomenuti ani majitelé pomalu zastaravajícího Spectra a také Atari XE/XL, protože firma slibuje převedení svého systému na všechny dostupné počítače. Je tedy jasné, že se objeví i disketové verze na MS DOS, Amigu, Atari ST a C64.

Co to je Freescape?

Co se to skrývá pod tímto tajemným názvem? Soubor programů, se kterým můžete začít téměř okamžitě produkovat hry na světové úrovni. Je to vlastně kombinace programu pro trojrozměrné modelování předmětů v prostoru (odborníci podobným programům říkají CAD) a jednoduchého strukturovaného jazyka (podobného Basicu). Jak se takové dobrodružství dělá? Nejprve musíte vymyslet námět hry. To zatím žádný program nedovede a proto se vaší fantasii meze nekladou. Pak si rozdělíte vymyšlenou "krajinu" na několik sektorů. (Doporučuji přečíst si třeba návod na hru Dark Side, pak budete mít jasno.) Pokud budete mít v sektoru budovu, ve které se můžete volně pohybovat, musíte ji "vnořit" do definovaného sektoru a když bude v budově ukryta velká bedna, do které se bude možno schovat, je zapotřebí nadefinovat dvojité vnoření - nejprve do sektoru, potom do budovy. Pro toho, kdo ovládá smyčky FOR... NEXT, to bude hračka.

Když máte základní model dobrodružství nadefinován, vrhnete se na grafiku. Pomocí jednoduchých geometrických prvků si dokážete nadefinovat prakticky cokoliv. Začátečník by si měl nejprve pohrát s přiloženým demo-programem, kde si může rozebrat a zase složit tak složitý útvar, jakým je americký raketoplán. Když se vám podaří vytvořit všechny objekty v průhledné trojrozměrné (3D) grafice, začnete s vybarvováním stěn. Zde jste omezeni jen počtem barev vašeho počítače a grafickým rozlišením. Ti šikovnější mohou i objekty animovat!

Protože by asi bylo nudné nechat vašeho hrdinu stále se "ploužit" po zemi, můžete ho nechat i létat. Ani různým podlostem se meze nekladou. Stačí jen rozmístit lasery a nastavit senzory nebo tajné spínače. Chcete-li hráčům zanechávat vzkazy, pak ani tohle není ve Freescape problémem. Stačí si jen vybrat správné místo na stěně a pomocí celé sady znaků (chybí ovšem háčky i čárky) zanechávat tajemné nápisy pro všechny tápající.

Je možné, že řadu z vás odradí od používání programu zabudovaný jazyk. Není to ale nic tak těžkého a po prostudování manuálu a přiložených ukázek vám musí být všecko jasné. Jazyk slouží zejména k nadefinování informace o daném objektu. Malý příklad: Stiskneme-li malý knoflík na stěně, otevře se propadlo. Nebo odstřihneme drát k lampě a světlo zhasne. Jak už jsme řekli, žádná omezení vaší fantasie tu snad neexistují!

Data a informace

Součástí programu je i řada podpůrných grafických a zvukových dat. Ke svým plánovaným dobrodružstvím si můžete vybrat z rozsáhlé databanky až několik desítek speciálních zvukových efektů i hudebních motivů. Grafické "masky" zase promění okraje obrazovky v dokonalé kluzáky, tanky nebo auta. Ve velkém výřezu se pak objevuje vámi navržená krajina. Je zcela samozřejmé, že jak hudbu, tak grafiku lze jednoduše předělat podle nálady a chuti.

Navíc se plánují další speciální sady dat, které snad ještě vystupňují už tak dokonalé možnosti programu.

Abychom však jen stále nechválili - asi největším problémem bude, kde 3D Construction Kit sehnat. Dosud u nás stále není firma, která by se prodejem podobných programů zabývala. Takže to bude jako vždycky - navléknout si pásku přes oko, vztyčit černou vlajku se zkříženými hnáty a čekat a čekat...

Nebo snad máte ušetřeno 140 DM? Pak to pro vás bude snadné. Stačí napsat na adresu německé firmy BOMICO a ta vám jistě poradí, jak si program u ní zakoupit.

Získáte tak nejen Freescape (ten bude zaručeně kompletní a fungující!), ale automaticky se stanete členem Klubu uživatelů, pro které bude zdarma vydáván dvouměsíčník (v angličtině), kde najdete užitečné tipy a triky. Samozřejmostí bude i dvěstěstránková příručka a 90 minutová videokazeta s popisem programu. Zároveň získáte i slevu na další verze a data. Tak co, je to stále pro vás moc peněz?

Další hry napsané v systému Freescape:

* Driller - na opuštěné planetě musíš nalézt v osmnácti sektorech vhodná místa pro těžební sondy. Pohybuješ se v těžebním "tanku". Později najdeš i vznášedlo, takže se na problémy, které tě čekají, můžeš podívat "z nadhledu".

* Total Eclipse - odehrává se v Egyptě v minulém století. Máš jen necelou hodinu na prozkoumání faraónské hrobky. Musíš nalézt několik RA - kliců, jinak se Země už nikdy nevymaní ze stínu Měsíce a nastane "úplné zatmění".

* Castle Master je doposud nejlepší a nejpropracovanější hrou, vytvořenou v systému Freescape. Záleží jen na tobě, jestli se ti ji podaří překonat tvou vlastní hrou, sepsanou za pomoci programu 3D Construction Kit...

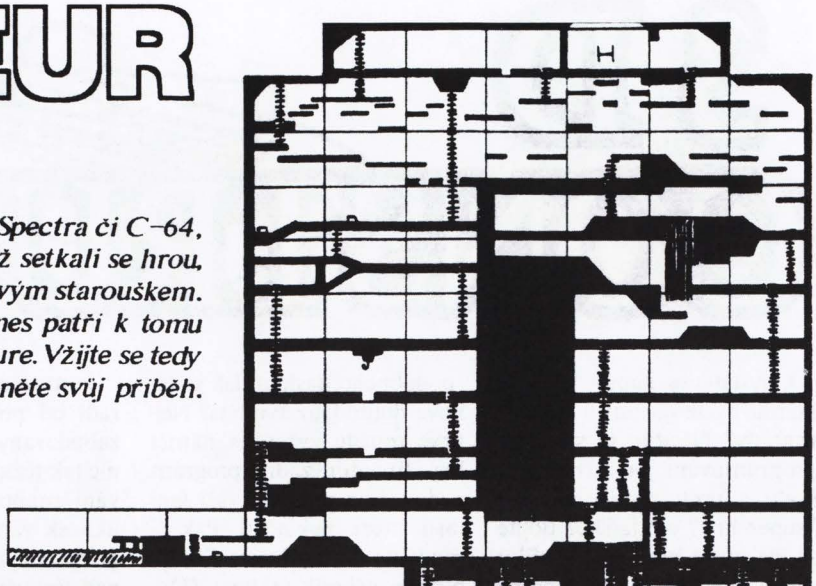
-jz- & LLG

PS : Každá hra, která bude vytvořena v tomto systému, musí obsahovat údaj v titulní obrazovce, že se jedná o Freescape. Pokud se vám povede vytvořit dokonalou dobrodružnou hru, proč byste se s ní nepochlubili i čtenářům našeho Excaliburu?

Adresa: BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
SNR

SABOTEUR

Jste-li majiteli Spectra či C-64, zcela určitě jste se již setkali se hrou, která už je počítačovým starouškem. SABOTEUR ale dodnes patří k tomu nejlepšímu z akčních adventure. Vžijte se tedy do role ninji-sabotéra a vyslechněte svůj příběh.



Jistá soukromá agentura vás najala, abyste pronikl do sídla jednoho z bossů amerického podsvětí. Sídlo pana mafiána rozhodně nelze označit jako skromné - tvoří je mrakodrap na pobřeží, opatřený mnoha bezpečnostními zařízeními a plný stráží.

Vaším úkolem je vniknout do tohoto objektu a objevit tajné prostory s výpočetním střediskem. Tam pak položíte časovanou bombu, kterou předtím nalezete v tajném muničním skladu darebákovy pevnosti a ukradnete disketu s množstvím cenných kompromitujících informací.

Podívejte se na mapu. Výpočetní středisko se nachází v podzemní části sídla. Bomba je označena písmenem "B", je třeba ji položit do horní haly a zde také vzít požadovanou disketu.

Poté se musíte vrátit zpět do hlavní části sídla a uprchnout helikoptérou (H), na střeše budovy. Teprve pak bude vaše mise ninji-sabotéra úspěšně skončena.

Pozn. Hru je možné hrát na několik obtížností. Při vyšších úrovních nestačí pouze jít a likvidovat stráže, je třeba také zapojit logické uvažování (různé spínače, zavřené dveře atd.).

Mapa zcela vyhovuje pro nižší úrovně, při vyšších levelech bude vhodné, když si do ní poznamenáte ještě umístění jednotlivých spínačů. Hodně štěstí všem sabotérům přeje TAD.

Kresleny příběh už napovídá, že příště na vás čeká uličník **BRAT.**

"Coin - up" jsou počítačové hry za drobné mince. A která že to hra byla vyhlášena nejlepší v kategorii "za drobné"? Přečti **GOLDEN AXE**! Na mušku si vezmeme všechny hry s Arnoldem Schwarzeneggerem, tedy všechny ty Robocopy, Predatory a Total-Reccaly. Můžete se těšit na popis všech misí leteckého simulátoru **FALCON**, doručíme návod jak na **NETHER EARTH** i jak zacházet s Elvirou. Je toho hodně, o čem budeme příště psát, včetně dokončení seriálu o Sierra On-Line. **Tipy a Triky** vám pomohou a článek **"Počítačové hry - plíživé nebezpečí"** vás možná přinutí odsednout si trochu od obrazovky! A nezapomeneme na inzerci pro čtenáře časopisu počítačových her Excalibur

I ten trpělivý a oddaný přítel počítač vás umí někdy pozlobit. Nechceme přivolávat to nejhorší, ale třeba opravdu budete bez proudu. Nebo se vás u počítače sejde trochu víc a už je tu spor o právo sedět před obrazovkou. Většinou vítězí majitel a ostatní kamarádi bývají zpravidla naštvaní. Pro tyhle případy chceme v Excaliburu psát pravidelně také o nepočítačových hrách. Vždyť nejenom chlebem a computerem je mladý člověk živ.

Dneska si s námi udělejte výlet na sever a nejdříve si přečtěte, jak výborný nápad a obchodní talent spolu s mocnou silou hry (power play) dokázaly divy.

NESMYSL NA NITI »PŘINESL MILIONY«

Kolem Jablonce nad Nisou jsou městečka a vesnice tak namačkány, že ani nepoznáte kde jedna obec končí a kde začíná druhá. Větší dílny a továrny se posadily na té trošce rovného místa, která tu je jenom v údolích potoků, stékajících z Jizerských hor.

Žádný div, že když se roku 1907 pan Schowanek z Polubného rozhodoval podnikat ve velkém, vybral se přes kopec a zvolil si místo pro novou továrnu na pravém břehu Kamenice, na kraji Albrechtic. Na druhém břehu už začíná svah tannvaldského Špičáku. Dneska tenhle kopec se sjezdovkou na severní straně znají lyžaři z poloviny Čech, ale lidem ze začátku století připadlo lyžování stejně výstřední, jako nám připadá létání na rogalu. Proto se pan Schowanek, který v národnostně smíšeném prostředí zaměnil české s na začátku jména za německou výslovnost, proto se při pohledu ze Špičáku nerozhodl pro lyžařský vlek, ale řekl si, že využije surovinu, kterou měl na dosah ruky.

Lesy se táhly až ke staré pruské hranici a pak ještě dál a dál. Možná padesát kilometrů vzdušnou čarou. Zelené moře se zdálo nevyčerpatelné. Schowankovo rozhodnutí bylo jednoznačné. Bude vyrábět dřevěné perle a ozdobnické zboží. Tyhle dřevěné bižuterní doplňky půjdou ve spolupráci se skláři z Jablonce jistě dobře na odbyt.

Jak rozhodnul, tak udělal. Byla to první správná úvaha pana podnikatele. Však také zakrátko uvádí v reklamách, že má nejmodernější a také největší závod na výrobu dřevěných perel v Evropě. Ale jenom jeden nápad málokdy stačí, proto přišel v roce 1927 druhý a stejně dobrý. Albrechtický podnik začal vyrábět také hračky a stolní hry.

Pokračování příběhu by si měli dobře přečíst všichni ti, kteří se vyjadřují o přirozené lidské hravosti pohrdlivě. Síla hry se nesmí podceňovat. Za dva roky po rozšíření sortimentu přišel krach na burze a následovala celosvětová krize. Jak v takové pohnuté době obstojí továrna, která vyrábí dřevěné zbytečnosti? Během krize přišel třetí a nejlepší nápad. V katalogu pro rok 1932 se objevil vůbec poprvé.

Dřevěný setrvačník, roztáčený jen navíjenou šňůrkou. Doputuje až na konec šňůrky a potom se zas pomalu špihá vzhůru k ruce, která jej znovu a znovu uvádí do pohybu. Nesmysl na niti s bláznivým jménem JO-JO. Že nesmysl? Možná, ale propadla mu celá Evropa. Každý to chtěl zkusit. Schowankova továrna mu to ráda umožnila. V roce 1935 tak mohla zaměstnávat 1308 dělníků a 37 úředníků. Jojo přineslo milionové zisky. Právě dnes dovedeme ocenit to nejdůležitější, že malicherná hračka dala práci a výdělek stovkám lidí v horách.

Slibný rozvoj podniku přerušil jiný nesmysl. Už nebyl na niti, zbláznil však stejně všecky kolem. Pro Čechy měl jméno stejně směšné. Áda...

Velká bílá budova nad Kamenicí je dnes sídlem státního podniku TOFA Albrechtice v Jizerských horách. Proschlé, vyrovnané dříví všude kolem na skládkách nás přesvědčuje, že se zaměření výroby nezměnilo. 570 lidí tu dělá dřevěné hračky a stavebnice, dřevěnou bižuterii, pianinové a klavírové mechaniky a samozřejmě také hry.

Ve skupině stolních, neboli deskových her vede bezpečně královská hra šachy. TOFA ročně produkuje padesát tisíc souprav. To je přes 800.000 "pindíků", kteří opouštějí továrnu. Jedni odcházejí v papírové krabičce, druzí v luxusní dřevěné bedýnce s intarzií -vykládanou šachovnicí na víku, další v sáčku se šachovnicí svinutou do tenké ролičky.

Šachy jsou také součástí Souboru her, který ještě naleznete v prodejnách. V Souboru najdete šachy, dámu, domino, "blechy", loto a vlčka "ber-dej". Prodávají se i další albrechtické soubory. S cizími hrami seznámí Hry orientu. Jsou to opět šachy a dále málo známé hry: Ko - No, Šiga, Maharádža a sipahiové, Hasami - šógi, Tygří hra, Devět vojáků, Dostihy, Sedm levhartů a Hra v kostky. Ve sbírce 10 deskových her kraluje především dáma. Na jediném hracím plánu si můžete hrát dámu anglickou, malou nebo tureckou či žravou. Se stejnými kameny i na stejné šachovnici lze ještě hrát Roháče, Hasami - šógi, Ming - mang, Šachování i Vlka se psy. Nelákají vás už jenom ty zajímavé názvy? Jestliže ano, pak musíte vědět, že pro letošek připravuje TOFA vánoční "trhák". Bude to POKLADNICE HER ve velké krabici s knížkou o 155 stranách, kde známý odborník na takové hry, pan Miloš Zapletal, podrobně popisuje rovnou stovku her. V POKLADNICI nebude chybět ani ruleta, ani superšachy.

COURSE DE LA PAIX

Course de la paix. Pod tímto málo známým jménem Závodu míru (P-B-W) dala Tofa na trh novou stolní hru. Velká, pěkná barevná krabice obsahuje zajímavou hru pro dva až pět hráčů. Na lepenkovém, sestavovaném hracím plánu mohou malí dřevění "cyklisté" svádět docela urputné boje. Budou se přitom řídit přiloženým návodem a mohou tak jet etapy, časovku i kriteria. Postup po dráze, rozdělené na šestiúhelníky, se řídí házením kostek. Jsou tři, protože při opravdickém závodění se musí také zrychlovat či brzdit. Pravidla hry respektují charakter cyklistických soubojů ve skupinách. Důležité jsou "úniky", při kterých se může vždy větší počet kamenů vzdálit od ostatních. Osamocené postupují zase samozřejmě mnohem pomaleji. Hra není bez napětí a není pouhým "Člověče".

Dřevěné figurky cyklistů si musíte sami "obléci". Je přiložen aršík s nálepkami dresů, ale přiznám se, že to je nimravá a pomalá práce. Zato hrací plán jde rychle složit, ovšem kvalitní lepenka je pořád ještě zbožným přáním. Také návod by si zasloužil obrázky, třeba našich vítězů "Varšavy". Jistě by tím stoupla přitažlivost hry, která díky málo známému názvu a dosti neúměrné ceně, (kolem 100 Kčs, ale tak podražily všechny hry!), zůstává trochu stranou zájmu. JORIS

TIPY A TRIKY

Záchranná služba Excaliburu pro fandy počítačových her

CLOWN'O'MANIA ★A★

Když kdykoliv stiskneš ‹Help›, získáš Extra skoky a novou zásobu žiletek.

CHUBBY GRISTLE ★A★ST★

Na titulní obrazovce vyťukej ‹BUUURRP›. Získáš nekonečné životy.

CYBERNOID ★A★ST★

Nekonečné životy - napsat na titulní obrazovce heslo ‹RAISTLIN›.

CYBERNOID II ★A★

Nekonečné životy pro druhý díl - na titulní stránce napsat ‹NECRONOMICON›.

DARK SIDE ★A★ST★

Na obrázku s fotografiemi programátorů stiskni najednou ‹2›, ‹8›, a ‹Fire›.

DEFENDER OF THE CROWN ★A★

Když se začne nahrávat druhý disk, drž stále stačené písmeno ‹K›. Nebudou ti ubývat rytíři.

DOGS OF WAR ★A★ST★

Než začneš hrát, napiš ‹TIMBO›. Pak stiskni ‹F5› a odpadnou všechny problémy.

DOUBLE DRAGON ★A★

Na titulní stránce vyťukej ‹R U CALLING MY PINT A POFF?› a pak stiskni ‹Return›. Při hře můžeš použít klávesu ‹Delete›. Spolehlivě vymaže všechny nepřátele.

DRAGON NINJA ★A★ST★

Kdykoliv při hře naťukej ‹TERRIFIC›. Pak stačí zmáčknout ‹F3› a budeš nesmrtelný. Když stiskneš ‹L›, dostaneš se do další úrovně.

DRAGONSCAPE ★A★

Chceš se dostal do další level? Pak stiskni ‹Alt› a dolní kurzorovou klávesu.

DRAGON'S LAIR ★A★

Na "credit" obrazovce stiskni najednou ‹Esc›, ‹R›, ‹/›, ‹L›, ‹N› (pozor, na německé a anglické klávesnici je lomítko jinde - platí anglická verze klávesnice!). Pak už se můžeš jenom dívat.

DRILLER ★A★ST★

Na začátku hry uvidíš malý domek. Zasáhni ho nejméně 20x a najednou se "přetransformuješ" v letadlo.

EXOLON ★A★ST★

Podepiš se jako ‹AD ASTRA› v tabulce nejlepších. Určitě ti to příště půjde ještě lépe!

EYE OF HORUS ★A★ST★

Napiš ‹SPAM› v "kreditní" obrazovce. Budeš mít nekonečné životy.

FALCON ★A★ST★

Za letu kdykoliv zmáčkni ‹X›, ‹Shift› a ‹Ctrl›. Doplní se ti munice.

FERNANDEZ MUST DIE ★A★ST★

Zastav hru a naťukej ‹SPINYNORMAN›, přeruš hru a s chutí do akce!

FLYING SHARK ★A★ST★

Je několik možností, jak si zjednodušit hru. Napiš do high-score ‹KD›, získáš nekonečné životy, ‹RAB› a budeš nesmrtelný. Také můžeš vykoumat, co se stane po zapsání ‹RLH› nebo ‹JGL›. Po napsání ale nikdy nezapomeň stisknout také ‹5› na numerické klávesnici, fire na joysticku, levé tlačítko myši a svůj nos.

FORGOTTEN WORLDS ★A★ST★

Naťukej ‹ARD› na titulní obrazovce a nakonec stiskni ‹Help›. Tlačítko ‹S› tě přenese do obchodu a ‹N› teleportuje do další level.

HYBRIS ★A★ST★

V tabulce nejlepších se podepiš jako COMMANDER. Pak zapneš ‹F10› imunitu, ‹F9› je teleport do další úrovně a pomocí kláves ‹F-2› až ‹F-8› se můžeš plně ozbrojit do dalších boju.

IKARI WARRIORS ★A★ST★

V hi-score napiš FREERIDE. Získáš "volnou jízdu".

INSANITY FIGHT ★A★

Stiskni najednou obě tlačítka na myši, ‹Fire› a ‹L›. PS: Když jsem se o to pokoušel, přišel jsem na to, že ‹L› se nejlépe mačká nosem.

IMPOSAMOLE ★A★

Tady máte několik podpisových jmen do high-score:
HEINZ
OUCHOUCH
COMMANDO
JUGGELERS
ANNFRANK
LUMBERJACK
Co se kdy stane, je už hádankou pro vás!

LAST DUEL ★A★

Pomocí klávesy ‹F9› zastav hru, potom zmáčkni ‹Help›, ‹Left Shift› a ‹1›. Teď můžeš použít všechny funkční klávesy pro přechod z úrovně do úrovně, klávesa ‹F8› zapíná nekonečné životy.

LEDSTORM ★A★ST★

Napiš ‹DAVID BROADHURST WANTS TO CHEAT› a budeš mít neomezený počet životů. Na Amize udělej ještě jednu mezeru navíc mezi druhým a třetím slovem.

POČÍTAČOVÉ HRY

EXCALIBUR

* číslo 7
* ročník 1991
* LEVEL 11
cena 18,- Kčs

* PC COMPATIBLE * ATARI * COMMODORE 64 * ZX - SPECTRUM * DIDAKTIK * A DALŠÍ

ŠKATULE ŠKATULKY ŠKATULIČKY

Když mi v roce 1983 koupili rodiče první počítač (byl to Sinclair v ceně asi 450 DM), bylo to s hrami strašně jednoduché.
K počítači jsem dostal tři ogramy s Horácem, Jet Pack a Asteroids.
Nasycen střílením nevinných marťánků, rozbíjením komet i Horácovým lyžováním začal jsem shánět kamarády s počítačem, od kterých bych získal další hry.
Bylo to jako ve vodnických pohádkách.
Stačilo vzít prázdný hrníček (kazetu C90), pentličky (kopírovací program) a softwarové dušičky se na pásku začaly skládat pěkně jedna za druhou.
Tak se mi za necely měsíc podařilo nashromáždit plnou kazetu takových perel, jako byl Manic Miner, Ad Astra nebo Pinball.
Po čase jsem vzal další kazetu a postup se opakoval.
Za rok jsem měl přes deset plných "devadesátek" a došlo i na první mazání těch nejhorších "mrtvých duší".
Zlaté časy nastaly v roce 1986.
Síť "dvorních" dodavatelů už byla košatě rozvětvená a týden co týden mi přibyla do šuplíku nová kazeta.
Nestačil jsem staré hry mazat, natož všechny nové hrát.
Téměř všechno své kapesné jsem nastrkal do kazet a ani otcova sbírka nahrávek Beatles nezůstala ušetřena.
Všechny pásky byly zaplněny odporným pískotem programů.

Textová adventure
Je založena na komunikaci hráče s počítačem. Pomocí jednoduchých příkazů (jdi na sever, otevři dveře) postupně řešíte úkoly, které před nás hra staví. Všechny místnosti a děje jsou podrobně popisovány textem. Odtud název.

Grafická adventure
Je logickým pokračováním textových her. Kde k popsání místnosti nestačí text, je mnohem snažší a efektnější nakreslit obrázek. V novějších hrách jsou jak obrázky, tak i postavy animovány. Stále se ale bez vkládaného textu neobejdete.

V hlavní roli
Je speciální odrůdou adventure.
Většinou je postavena na dobrém příběhu, ale během hraní se vžíváte do role jedné (nebo více) postav. Nestačí užjenom řešit problémy, ale musíte se i starat se o sebe (jídlo, spánek, zdraví).

Akční arcade
Navrhovaný český název "střílej a zapomeň" se neujal, i když přesně vystihuje podstatu. Hry jsou postaveny především na postřehu. Rolující obrazovka, často dobré grafické a zvukové zpracování, ale logické myšlení se vytrácí.

Úrovňová arcade
Sem patří hry označované jako "paňák v bludišti". I zde postřeh hraje hlavní roli. Často úkolem bývá probloudit labyrint, postřílet pár nepřátel a probojovat se do další level / úrovně. Kreslení map je většinou nezbytné.

Logické rychlíky
Jeden z mála českých názvů, který přesně vystihuje podstatu hry. Ve stále se zrychlujícím časovém limitu je od hráče vyžadován přesný logický úsudek, předvídavost i postřeh. Stačí jeden chybný krok a jede se nanovo.

Simulátory
Když si chcete zajezdit autem, zalétat letadlem, zastřílet si z tanku a přitom se nepohnout z křesla, nezbývá nic jiného, než počítačová simulace. Často mají simulační hry věrnou trojrozměrnou (vektorovou) grafiku.

Stolní hry
Sem patří všechny šachové programy, karetní počítačové hry, ruleta či pexeso. Jde o simulaci skutečné stolní hry. Není li dostatek hráčů, počítač je vám vždy ochotně připraven dělat partnera.

Strategie
Kdo chce sám sobě dokázat organizační a řídící schopnosti, ten určitě hraje strategické hry. I když "strategie" zavání vojnou, nemusí jít vždy o hry válečné. Chytne li jednou podobná hra, trvá to často dlouhé měsíce, než se omrzí.

Sport
Co sem patří, to je jasné i tomu, kdo nikdy žádný počítač neměl. Fotbal, hokej, lehká atletika a i kulečník sem nepochybně náleží. Sportovní hry může hrát většinou více hráčů najednou, takže nezapomeňte připojit dva joysticky!

Jednoho zimního večera, kdy mě čekalo zdlouhavé kopírování kazet se zaručeně nejnovějšími a nejlepšími hrami, řekl jsem si dost!
Následující den jsem si od kamaráda půjčil druhý počítač i magnetofon a dal se do důkladného přebírání.
Hry jsem jednu po druhé podroboval přísné kritice a pokud jí prošly, třídil jsem je pěkně do "škatulek".
Na papírových hřbetech kazet už se neobjevovalo jen číslo, ale i název typu her.
Vznikaly tak moje první kazety výhradně se simulátory, sporty nebo s logickými hrami.
Některé názvy byly pěkné slátaniny:
Kosmické střílečky nebo trojrozměrné bludištovky.
Jeden můj obvzláště vydařený nesmysl - Pseudoletecké pozemské hry.
Je pracné pro hru vybrat tu správnou "škatulku", ještě horší je vymyslet pro ni odpovídající český název.
V redakci jsme dali hlavy dohromady (přes paralelní port) a pokusili jsme se hry roztřídit i pojmenovat.
Snad se na nás čestinari nebudou zlobit, že jsme ponechali dvě základní anglická pojmenování (arcade a adventure).
Jsou fanoušky počítačových her běžně používaná a násilné přejmenování by dopadlo stejně neúspěšně jako u joysticku.
Víte, že "stará paka" je česky správně křížový ovladač!?
Za redakci Luke (LLG).

LEVEL 11

EXCALIBUR * 7

16 Ne 8 Ano

Škalule, škatulky, škatuličky...	2
The Secret of Monkey Island	4
Nightshift	5
Kick Off II	6
Speedball II	6
Great Courts II	7
R.B.I. Baseball II	7
Buck Rogers	8
Shadow Fire & Enigma Force	9
Deuteros	9
V hlavní roli A. Schwarzenegger	10
Commando Predator	10
Red Heat Running Man	10
Třikrát Barbarian	11
Total Recall	11
War in Middle Eart	12
Minimonitor - o osmi hrách	13
Super Cars II	14
BRAT	15
Golden Axe	15
Totall Recall - návod a mapka	16
Naše adresa je Excalibur P.O.Box 414	18
Žebříčky nejlepších her	19
Elvira- návod a mapy	20
Softwarová firma Bullfrog o Populous	22
Sierra On-Line - soupis her	23
Falcon - ovládání a popis misí	24
Fighter Bomber/Dam Busters/A 10	25
Hrozí vám při hrách nebezpečí?	26
Cadaver - návod a mapa	27
War in Middle Earth / Super Cars	28
i-servis (inzertní služba čtenářům)	29
Co bude v Excaliburu příště...	30
Shadow Fire - návod a mapy	32

Ja som bača starý,
nedožijem jari,
už nebudem hrávať,
na mojom ATARI

Vážení čtenáři,

fandové počítačových her!

Tak už jsme se společně probojovali až do jedenácté úrovně. Toto číslo vám přináší především povídání o adventure a arcade hrách. Zábava je propojená neviditelnými nitkami. Knížky, film, televizní seriály - to jsou všechno oblasti, ze kterých "herní průmysl" velmi rád čerpá. Firma Ocean sází na úspěšné filmy Arnolda Schwarzeneggera a jak to dělá úspěšná francouzská firma Bullfrog, tvůrce známých her Populous, Flood a Povermonger najdete na stránce 22.

Hrůza a děs si našly cestu na monitory počítačů už dávno. Návod na hru Elvira je právě pro ty, kteří "to rádi horor".

Ostatně střílení, řev, násilí - to je každodenní chlebíček hernich fanoušků. Humoru ale bývá poskrovnu. Z té naší dnešní nabídky je to především výborný The Secret of Monkey Island a hra s oživlou minikopií populárního pana Kocába, která se jmenuje krátce Brat.

Filmového ještě ne, ale počítačového zpracování se již dočkala kniha klasika fantasy literatury J.R.R. Tolkiena "Pán prstenů". Knížku, hru i oba naše články doporučujeme vaší pozornosti. Najdete je pod názvem War in Middle Eart na 12. a 25. stránce.

Na předcházející Excalibury navazuje jak návod na Cadavera, tak podrobný popis všech misí veleúspěšné simulace bojového letounu armády USA Falcon.

Dny se krátí, večery prodlužují, škola se teprve rozbíhá ... Není to ideální čas pro zasednutí před obrazovku a k počítači? Všechno však má své meze a nic nelze přehánět. O některých nebezpečích dlouhého vysedávání u počítačových her píšeme na straně 26.

Proto si dopřejte přestávku a vezměte do ruky Excalibur! Příjemnou zábavu Vám přeje

Vaše redakce.

ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

MK ČR 5 204, MK 47 129

EXCALIBUR

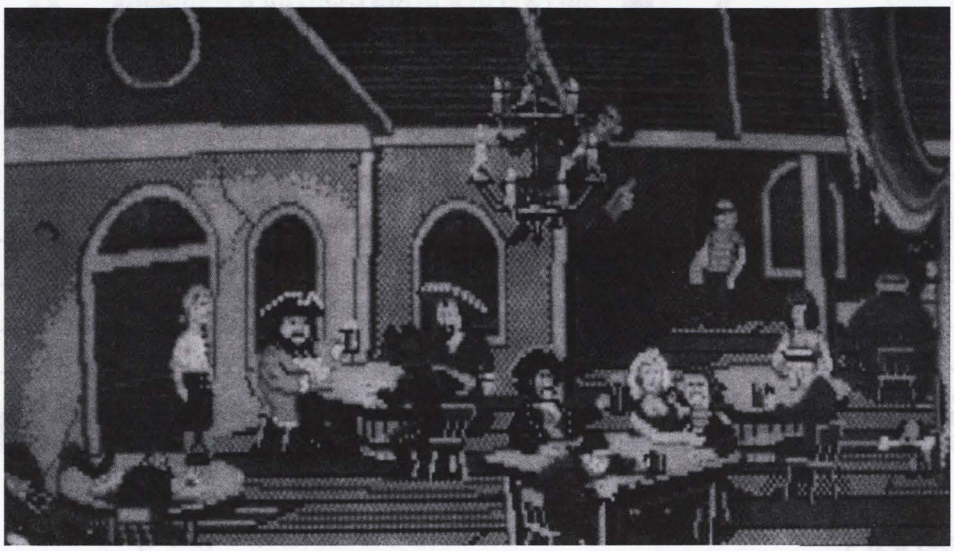
VYDAVATEL	Popular Computer Publishing Martin Ludvík
ŠÉFREDAKTOR	Lukáš Ladra - LLG
REDAKCE	Andrej Anastasov - ANDREW Jan Zatloukal Tomáš Adamec TAD
LAYOUT	Joris
REDAKCE	**PCP Excalibur** **P. O. Box 414** **111 21 Praha 1**
PŘEDPLATNÉ	SMS U Pergamentky 8 170 00 Praha 7
ROZŠIŘUJE	PNS a soukromé distribuční firmy

*

Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha č.j. 703/91 - NP ze dne 22.5.1991

THE SECRET of MONKEY ISLAND

Hra THE SECRET OF MONKEY ISLAND předčila všechna očekávání. Je to dosud nejlepší adventure hra od Lucasfilm Games a to znamená, že je jednou z nejlepších adventure her vůbec. Ne náhodou byl všemi populárními hernimi časopisy a magaziny zvolen nejlepší hrou roku 1990.



Pokolikáté už Guybrush Threepwood sedí na krásné písečné pláži Melee Islandu, a obírá se stále jednou a tou samou myšlenkou: Jak se někdo může jmenovat tak neskutečně pitomě - Guybrush Threepwood? Dnes se mu však podařilo tuhle věčnou otázku potlačit, ale její místo zaujal jiný, stejně palčivý problém. Guybrush se totiž začal strašně, nesnesitelně nudit. To byla odjakživa veliká potíž všech obyvatel Melee Islandu. Mohli se buď ukousat nudou, nebo sáhnout po jediné práci - pirátském řemesle. Guybrush Threepwood o tom teď právě přemýšlí. Má si nudou ukousat nohu, nebo se pokusit dostat mezi piráty? Ačkoliv ví, že to druhé bude těžší, zvedne se a pomalu zamíří k vysokému ostrohu nad jejich městečkem. V hlásce u nevyhasínajícího ohně tam přebývá hlídač, starý a moudrý muž, který mu snad poradí.

TŘI ZKOUŠKY

Guybrush se ke své velké radosti dozvěděl, že dneska není setkání s piráty žádným problémem. Všichni se buď potloukají po městě, nebo (*většinou*) vysedávají ve Scumm Baru. Důvodem je strach z ďábelského kapitána LeChucka, který ovládl všechny okolní vody. Guybrush se tedy setká se třemi nejvyššími veliteli pirátů a dozví se, že pirátem se stane až poté, co složí tři zkoušky. Při nich musí: Porazit mistryni v šermu, najít poklad a ukrást sošku z guvernérského paláce. G.T. pak vykročí na cestu za pirátskými ostruhami (či spíš za dřevěnou nohou). Celý jeho život se ale změní, když se v paláci setká s krásnou guvernérkou. Přes podlé akce zlého šerifa (*je to převlečený LeChuck, ale pssst, to praskne později*) se oba mladí lidé do sebe samozřejmě zamilují.

Guvernérka však požaduje, aby Guybrush dokončil své zkoušky a stal se pirátem (*alespoň nějaká kvalifikace*). Když pak zamilovaný Mr. G. Threepwood jr. splní poslední úkol, plný zděšení se dozvídá, že jeho milou podle unesli Cpt. LeChuck a jeho his boys na tajemný Monkey Island, který je ve školním atlase pro ČSFR na str. 91 jako Opičí ostrov - Ostrov opic. Guybrush s pomocí (?) tří přátel najme loď a započne

HLEDÁNÍ OSTROVA

Díky pochybným magickým zákrokům a kouzelnické navigaci je úspěšný a vylodí se (*opravdu se vylodí?*) na břehu hledaného ostrova.

NA OPIČÍM OSTROVĚ

nalezne turista zajímavá místa a zprvu pouze opice. (*I jednu trojhlavou, fakt.*) Pak se zjistí, že ostrov na první pohled prázdný, není zas tak úplně pustý. Alespoň Guybrush se tu seznámí s trosečníkem a s civilizovanými kanibaly, kteří mu dodají zbraň proti LeChuckovým duchům. Mezitím se však démonický LeChuck rozhodl, že se s unesenou krásnou guvernérkou oženi a odjel zpět na Melee Island. A tak přichází

VELKÉ FINÁLE

Náš G. T. dohoní LeChucka až v kostele, kde se přihodí spousta nečekaných věcí a po závěrečné honičce je zlý Cpt. LeChuck zlikvidován. Guybrush je nyní v sedmém nebi, neboť má vše, po čem kdy v životě toužil. (*Až na to jméno ovšem.*) Přesto následuje pouze nápis THE END

Připomínáme! Kompletní návod na Maniac Mansion najdete v Excaliburu 1+2

Vývojový systém Lucasfilm Games, tzv. Scumm-systém byly v něm vytvořeny hry Maniac Mansion, Indiana Jones III a též Zak McKracken) zaznamenal některá další vylepšení. Grafika dopadla ještě lépe než u LOOMu, který byl až do této doby považován za nejlépe graficky zpracovanou adventure všech dob. Animace postav zůstala zhruba na stejné úrovni, zrychlil se však scrolling pozadí. Většího uplatnění se také konečně dočkaly zoomovací (zvětšovací/zmenšovací) rutiny a stylová hudba výsledný dojem rozhodně nekazí. Nebylo to však jen kvalitní provedení, které vyneslo Monkey Island na softwarový Olymp. Hra je totiž nabita neskutečným množstvím perfektních nápadů a výborných vtipů. S něčím takovým jsem se ještě nesetkal u žádné jiné adventure. Hojně používané filmové scény, dobře známé ze starších her Lucasfilmu, se ještě víc zdokonalily a přibraly vyloženě komediální prvky.

Dialogy mezi postavami jsou prostě skvělé, stojí za to si občas nahrát starší pozice a prozkoušet různé varianty komunikace (hovor se psem ze Scumm Baru přitom nepatří mezi ty nejhorší). Bez pochyb je šermířská škola Melee Islandu nejlepší na světě.

Klasická ukázka Monkey-islandovského humoru:

Zlý šerif přiváže Guybrushe k těžké sošce a svrhe jej do moře. Hrdina se musí zbavit sošky, aby se neutopil. Nejlíp, když přeřízne provaz. Dno je poseto různými ostrými předměty (sekerky, nože, nůžky apod.), avšak na žádný nemůže Guybrush dosáhnout. A čas běží. Potom na molo přijdou dva piráti a následuje nekonečný rozhovor o tom, že jeden z nich má takový ošklivý nůž a nejspíš ho hodí do vody. Nakonec, když už si oddychnete, neboť záchrana je zcela evidentně na dosah ruky, muž prohlásí, že se mu nůž přeci jenom může ještě hodit a odejde. Nad takovým cynismem lze pouze pokrčit rameny, dát sošku do kapsy a vylézt z vody.

Tak to tedy byl Secret Of Monkey Island. Nebude to trvat dlouho a na pultech softwarových prodejen se objeví Monkey Island č. 2 (pokud ho nepředběhne Indiana Jones 4). Zatím se můžeme alespoň těšit a doufat, že druhý díl Opičího ostrova bude ještě větší "hlína", než ten první.

TAD

The Secret of Monkey Island
Lucasfilm '91
Adventure

Excalibur 7 95%

grafika	hudba
1	1
nápad	**zábava**
1	1

NIGHTSHIFT

Pracujete na směny? Na koho zrovna nepřipadla v podniku noční směna, může svou hrůznou pracovní noc prožít v jedné z her Lucasfilmu. Firma Industrial Might & Logic Ltd. má jedno místo volné...

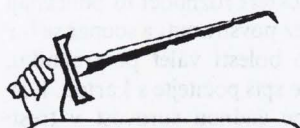
"Tuhle práci mi byl čert dlužnej. Dělat s Přišerou není žádnej med. Ale Přišera není přezdívka žádnýho mýho parťáka, tak se menuje ta mašina, na který každičkej večír dru jako votrok. Původně se menovala BEST, englicky to znamená nejlepší, a dělali se na ni sádrový trpajzlíci. Jo. Vohromnej kšeft. Pak nějakej vědátor přišel na to, že na zahrádkách s našema figurkama jsou mnohem menší jahody než tam, kde žádný trpajzlíci nejsou. No a lidi přestali mít vo naše fajnový zboží zájem. Tak musel náš bejvalej ředitel Bingham furt mašinu vylepčovat a zdokonalovat, aby vyráběla různý hračky pro malý caparty. Svý veledílo nedokončil, 'páč se z toho zbláznil. Na jeho počest byla mašina přemenovaná na BEAST, to veliký A se tam vocitlo protože von Bingham byl původem Polák a menoval se Andrew. Proto tomu vod tý doby říkáme Přišera. Teď už musím letět, protože tady se musí tvrdě makat v akordu a mimoto už začíná docházet šťáva. Jak mně, tak tý mý Přišeře..."

To jediné jsme se dozvěděli od zaměstnance největší firmy na hračky. Pak jsme mohli sledovat jeho cyklistický výkon, kdy za pomoci obyčejného jízdního kola nahazoval celý ten obrovský stroj. Poté se posílil jedním megacloumákem Staré Psygnossiské (to aby získal potřebnou rovnováhu) a vydal se po malých vratkých plošinkách vzhůru stroj nakopnout (doslova). V první sérii sice jen vypadly ze stroje zmetky - panenky o dvou hlavách a bez nožiček, ale na závadu na čerpadle (!) se docela brzo přišlo.

Výsledek naší exkurze:

Práce na tomto obrovském stroji je obtížná, vyhovět požadavkům zaměstnavatele na množství a kvalitu produkce se nováčkům v první směně nepovede. Na grafiku i hudbu jsou chlapíci od Lucasfilmu machři, ale myšlenka i provedení hry je mírně zastaralé. Zvláště pak, znáte-li ještě Automanii z r. 1984...

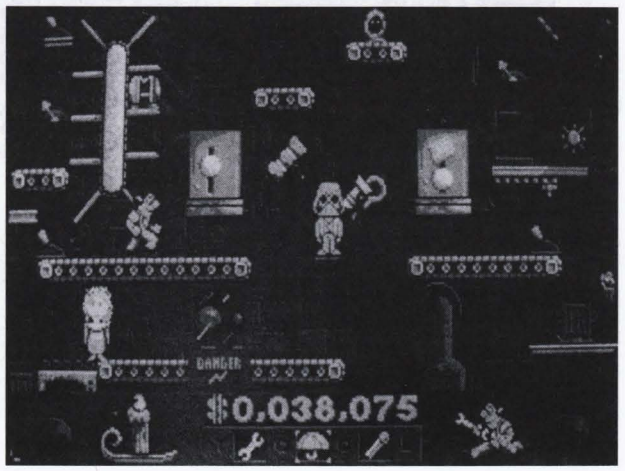
LLG



Nightshift
Lucasfilm '90
Úrovňová arcade

Excalibur 7 54%

grafika	hudba
2	2
nápad	**zábava**
2	3



KICK OFF II

Jste znechuceni výkonem našich reprezentačních fotbalistů? Nadáváte na hráče i na trenéra? Zkuste to na chvíli vzít do vlastních rukou!

S programy od firmy Anco se vám jistě podaří dobýt světové trofeje. Pokud vím, nedělá Anco nic jiného než fotbal. Ale ten umí na špičkové úrovni. To ukázala v prvním díle před dvěma roky a dokazuje nám to v dalších pokračováních znovu a znovu.

Počítačový trávník vidíte z ptačí perspektivy. Postavy hráčů jsou drobné, to jistě napomáhá velmi rychlé animaci i na osmibitech. S míčem jdou dělat všelijaké paradičky a ani na obranné skluzy se nezapomnělo. Tak se vám zdaří buď elegantně obrat protivníka o míč, nebo ho surově faulovat. Někteří rozhodčí to ponechají bez povšimnutí a soupeř se bude bolestí válet po trávníku, ale spíš počítejte s kartou. Hlavně žádnou surovost v trestném území. Za to je desítka a ta tu znamená jasný gól!

"Programátorským snem" chlapíků od Anco bylo vytvořit superfotbal se vším všudy. Koupíte-li si hru Kick Off II, máte hned v krabici objednací lístek k dalším datadiskům, které lze ke hře přihrávat.

Player Manager je disk, určený všem "bafuňářům", tedy činovníkům. Můžete tu nakupovat a prodávat hráče, hlavní zdroj příjmů vám ale plyne z vyhraných zápasů a od sponzorů. Disk Final Whistle vám umožní zahrát si proti počítači ve dvojici.

Tak jako v životě platí i pro hry jedno osvědčené pravidlo. Specializujete-li se výhradně jen na jednu věc (jako Anco na fotbal), dosáhnete v daném oboru vynikajících výsledků! Možná jste zmeškali čas pro specializaci na kopanou, tak se zaměřte na Kick Off II

LLG.

Další datové disky ke hře:
Winning Tactics 1991
Return To Europe 1991
Připravuje se Giants Of Europe a Super League.

Kick Off II
Anco '90
Sport

Excalibur 7 86%

grafika	2	2	hudba
nápad	2	1	zábava

SPEEDBALL II

Víte, která hra bude nejpopulárnější a nejrozšířenější po celé Galaxii ve 23. století?

Pokud jste četli minulý Excalibur, (kde už jsme podrobněji odpovídali), nebo si alespoň jednou jedenkrát zahráli hru Speedball, je už vám vše jasné. Speedball má nejblíže k americkému fotbalu se silnými prvky boxu. Potom se ani nelze divit, že hra nese podtitul Brutal Deluxe. (Je to třeba překládat?)

"...a už nám na ocelovou plochu přichází devět Železných Tygrů. Vede je statný muž v lesklém namodralém titanovém brnění - Kulhavý Tom. Proti nim nastupují Rudí Kostiči v čele se Šíleným Billem. Toho rozeznáte snadno, chybí mu jedno oko a levá ruka. Dnešní zápas vám přináší firmy Smrťák company a Jedo-Cola..."

Tak nějak by asi sportovní komentátor popisoval začátek zápasu moderních gladiátorů. Nehraje se tu jenom na branky, ale i na docilená zranění soupeřů. Uprostřed hřiště je "násobič skóre"; ocelový míč jde snadno nabít elektrickým proudem; na hrací ploše se válejí mince a i doping je povolen. Jedna osoba tu ale chybí - rozhodčí. V zápase, kde je dovoleno úplně všechno, není zapotřebí. Pro naše vlajkonoše přímo ideální stav!

Na hře spolupracovali grafici a výtvarníci firmy Bitmap Brothers. Jako vždy odevzdali kvalitní práci. Vše je vyvedeno v namodralých ocelových barvách, na PC-VGA je využito všech 256 barev. Jsou tu snad všechny odstíny modré. A zvuk? Nejvyšší počet bodů za hudbu a minulý rok první místo v kategorii hudebních doprovodů (soundtracků) od anglických herních časopisů!

LLG

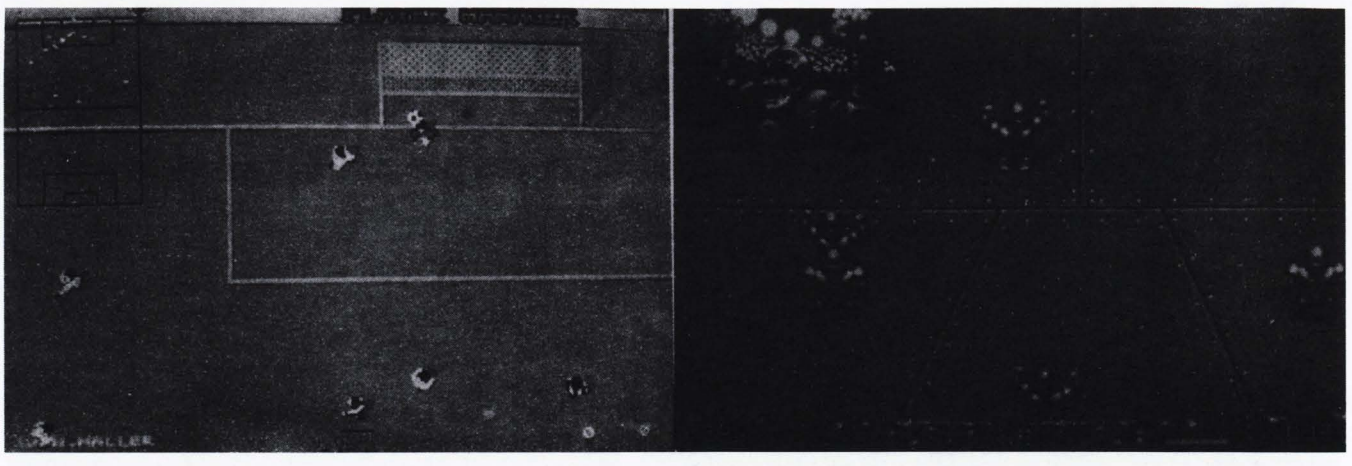
Podobnou brutální hru na bruslích najdete pod jménem Skateball (1989).

Speedball II
Imagine Works '90
Sport

Excalibur 7 90%

grafika	1	1	hudba
nápad	2	1	zábava

Speedball
Excalibur 7 81%



GREAT COURTS II

Tenis s fotbalem patří k nejčastěji zpracovávaným sportům na všech počítačích.

Světovou jedničkou tenisových her je podle redakčního mínění hra Great Courts II francouzské firmy Blue Byte. Už první díl z minulého roku naznačil, že Francouzi tenis umějí nejen výborně hrát, ale i naprogramovat.

Nejvíce chvály si zasluhuje "přátelský" přístup programátorů k uživateli. Můžeš k počítači připojit čtyři joysticky (dva přes seriový port)? Dobrá, pak si zahrajete čtyřhru. Máš hodně paměti (1,5MB)? Výborně, nic ti tedy nebrání v hraní smíšené čtyřhry! Zkrátka nepřijdou ani ti, kdo mají jen jeden joystick a málou paměť. Chceš taky hrát čtyřhru? Pak ti druhého do týmu bude dělat počítač.

Každý "opravdový" tenista musí jásat ještě před tím, než se dostane ke hře samotné. Ve svém diáři si můžeš zaškrtnout všechny důležité turnaje, kterých se chceš během roku zúčastnit. Nováčkům doporučuji vybírat si druhořadé turnaje, které jsou špatně obsazované nebo nastoupit jen ve čtyřhře. Za výhru sice získají méně penězˇ, nedostanou však "kanára" hned v prvním kole. Kdo dostane výprask i při nejlehčích zápasech, může si zatrénovat s mašinou, která vrhá míčky s neúprosnou pravidelností na stejná místa.

Další zpestření představují změny povrchů hřišť. V Anglii je to tráva, na betonu se hraje v USA.

A celkový dojem? Firmě Blue Byte se povedlo parádní eso! Sice až napodruhé, ale to se v tenise při podání smí.

LLG

Další simulace tenisu:
Tennis (TI) 1986 / World Tennis 1987 / Pro Tennis Tour 1989 / Tie Break 1990

Great Courts II
Blue Byte '91
Sport

Excalibur 7 86%

grafika	1	2	*hudba*
nápad	2	2	*zábava*

Great Courts

Excalibur 7 79%

R.B.I. BASEBALL II

Basseball je hra, která v našem sportovním výběru nemůže chybět. Vždyť se hraje skoro v polovině světa (pro nás, bohužel, v té druhé). Zásluhou několika set nadšenců se "bejsból" hraje ale i u nás a každoroční turnaj v Nebušicích u Prahy se může pochlubit dobrou úrovní.

V USA patří baseball spolu s americkým fotbalem k národním sportům. Na výsledky první divize tu čekají milióny fanoušků, kteří si toužebně přejí, aby se jejich tým dostal do finálové World Serie.

Proto je divné, že se do zpracování baseballu na počítače pustila firma Domark z Londýna. Podle skalních příznivců nemůžou přeci Angličané o baseballu nic vědět. Všecky nedůvěřivé šťouraly zklamu. Program byl průběžně konzultován s Charlie Brownem, známým americkým basebalovým hráčem. Vzniklou hru pak oficiálně "posvětil". Tím vším neziskal R.B.I.2 jenom na kvalitě, ale také na popularitě (a hlavně na penězích).

Na co se můžete těšit? Na zatím nejdokonalejší zpracování baseballu na počítači. Je zde opravdu všechno. Výběry z několika druhů pálek, nadhozů a odpalů. Nechybí ani velká světelná tabule nad hřištěm. Na ni se promítají nejdůležitější okamžiky zápasu, třeba výborně zpracované "kradení" met.

Baseball nemá jednoduchá pravidla, snad se nám někam do příštích čísel i s herní strategií vejdou. Ti z vás, kteří si R.B.I. Baseball II chtějí zahrát již teď, ti by si nejprve měli pustit demo a nejdříve to pořádně "omrknout" při zápasu počítač proti počítači.

LLG

Další simulace baseballu:
Great Baseball 1986
World Basseball 1986

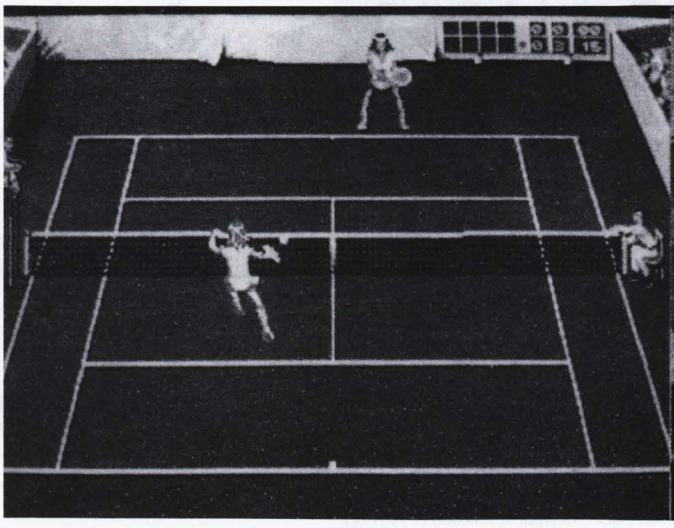
R.B.I. Baseball II
Domark '91
Sport

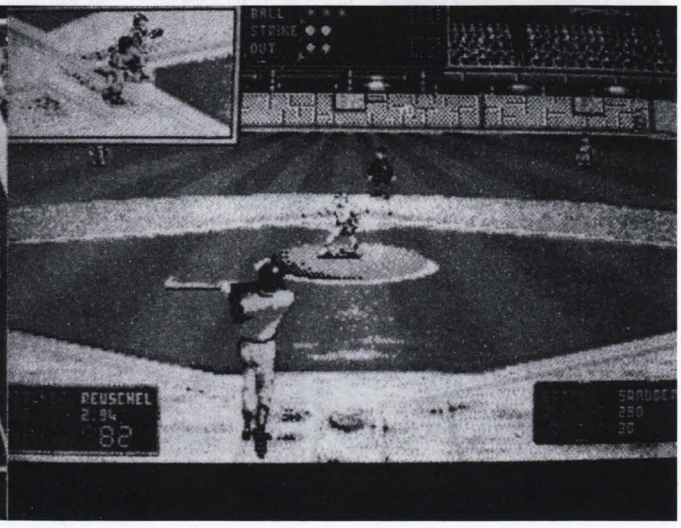
Excalibur 7 82%

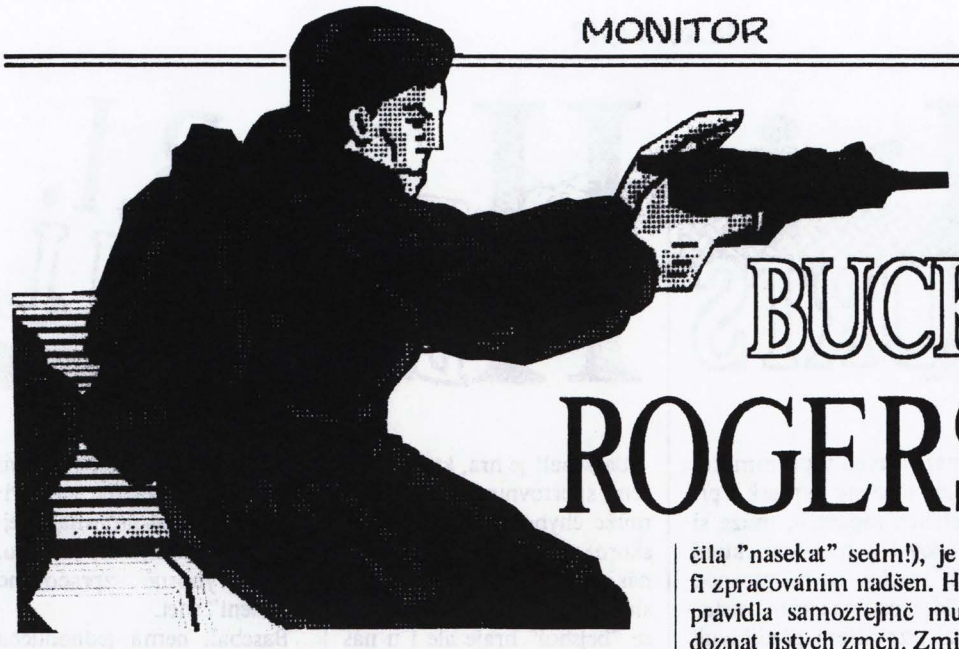
grafika	2	2	*hudba*
nápad	2	2	*zábava*

R.B.I. Baseball
Domark '88

Excalibur 7 65%







BUCK ROGERS

Máte rádi kreslené příběhy?
Znáte starého kosmického pardála Bucka?
Mládí jsem prožil spíše s Myšpulínem a Fifinkou, proto mám právo odpovědět záporně na druhý dotaz. S postavou sci-fi komiksů jsem se zásluhou pilné americké firmy SSI seznámil teprve nedávno.

Američané, tvůrci vynikajících fantasy her, získali jak práva na počítačové zpracování herního systému Advanced Dungeons & Dragons (AD&D), tak i právo na hry s Buckem Rogersem v hlavní roli.

Buck je úspěšný hrdina třicátých a čtyřicátých let, který zažil v komiksech mnohá vesmírná dobrodružství. Vždy je na straně dobra, připraven chránit slabší i proti stonásobné přesile. Prostě Mirek Dušín s laserovou pistolí!

Hrou "Buck Rogers: Countdown to Doomsday - B.R.: Odpočítávání až do soudného dne" začínají Buckovy sci-fi příběhy. V principu se užívá stejný systém hry z předchozích sérií AD&D (Pool of Radiance, Champions of Krynn).

Vlevo na obrazovce je trojrozměrný obraz výřezu krajiny, vpravo všechny důležité údaje o vaší družině a dole se objevuje text. V klíčových okamžicích hry se ukáže pěkný barevný obraz přes celý monitor. Nejdůležitější a nejlépe propracovanou části AD&D her je bojový systém.

Komu se již znechutily fantasy hry od firmy SSI (za dva roky do dnešní doby jich stačila "nasekat" sedm!), je sci-fi zpracováním nadšen. Herní pravidla samozřejmě musela doznat jistých změn. Zmizely časy chrabrých rytířů, elfů a trpaslíků. Teď si tu svou partu formujete z marťanských pilotů, pouštních lidí nebo lékařů z Venuše. Kdo nemá originální návod, je mírně zmaten.

Jak je to ve fantasy hrách snadné - barbar je tu dobrý bojovník, hobit se zas hodí na zloděje a elfové jsou rození kouzelníci. Kdo ale má vědět, zda se Desert Runer (Pouštní běžec) vyzná v pilotáži raket, v počítačích nebo v bleskovém užívání vrhače protoplasmy v beztížném stavu!? Sestavit si sehranou šestici vesmírných hrdinů není nic jednoduchého a jistě se vám to nepovede napoprvé k úplné spokojenosti.

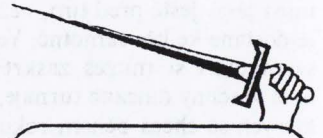
Ani výběr zbraní a všelikých ochranných skafandrů není snadnou záležitostí. Namísto luků a kuší máme v arzenálu na vybranou z laserů, blaserů či jiných maserů (patrně od slovesa "masit"). Kdo si potrpí na filmy Star Wars, ten si do výzbroje neopomene přikoupit i "Mono sword" - laserový meč. Vše se ještě více komplikuje několika druhy skafandrů a štítů. Jeden chrání proti tepelným paprskům, jiný zase vytrvale vzdoruje zhoubné radioaktivitě.

Hráč, kovaný v podobných fantasy hrách, zjistí po několika neuspěšných soubojích, že to zas není tak složité. Spousty bojových "fines" se dá odkoukat od protivníků, na něco lze přijít, když se postava nechá chvilku řídit počítačem.

Stěžejní příběh je, jako při všech hrách "v hlavní roli" od firmy SSI, propracovaný do nejmenšího detailu. Všechny hry systému AD&D, tedy i kosmický Buck, se ovládají klávesnicí a myší. Hra svým rozsahem (Amiga - 3 diskety, C64 - 5 disket) vám "sežere" asi 10 volných večerů.

Odměnou vám bude dobrý pocit, že je zase jednou ve vesmíru o hromadu zelených a vykulených potvor méně!

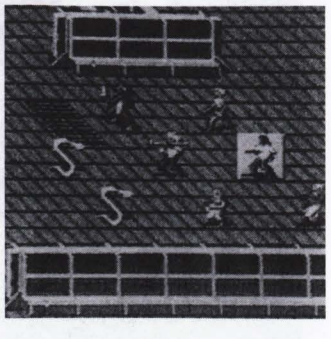
LLG



Buck Rogers
Strategic Simulations Inc. '90
V hlavní roli

Excalibur 7 78%

grafika	2	3	hudba
nápad	2	1	zábava



Titulek Buck podle představ kreslíře komiksu.
Nahoře obraz z kritického momentu hry.
Vpravo Buckova parta postupuje
Na vedlejší stránce Buckova raketa a údaje o výzbroji.

Po přečtení předcházející stránky s šestnáctibitovým Buckem si mnohý osmibitový kosmický válečník posteskne. Nezoufejte však dlouho, protože i na malé počítače se najde nejedna výborná sci-fi hra. Beyond Softw. naprogramovala před pár lety dokonce seriál.

SHADOW FIRE & ENIGMA FORCE

Enigma Force je speciální kosmické komando, které se skládá z několika dobrodruhů. Jako v "Buck Rogersovi", umí každý ze skupiny něco jiného. Úderný oddíl sestává ze dvou pozemšťanů (č.1 velitel Zark, technička Severina), dvou mimozemšťanů (šéfpilot Manto, rychlý bojovník Torik) a dvou robotů (android Syylk, bojový robot Maul). Jejich první úkol, osvobození vyslance Kryxixe, můžete s nimi společně prožít ve hře Shadow Fire (plánek v tomto čísle).

Hra je vytvořena ve dvojrozměrné grafice bez náročných zvukových efektů. Je něčím mezi adventure a strategickou hrou, protože jen vzorná spolupráce celé skupiny vás vede až k vytčenému cíli. Zaujme rozsáhlé ovládací menu, za které by se nemusela stydět nejedna "rádoby" strategická hra na Amize či Atari ST.

Názornými ikonami přímo ovládáte pohyb postav, sbíráte a používáte zbraně nebo sledujete zdravotní stav party.

Po prvním neúspěšném dobrodružství (vyslanec byl sice zachráněn, ale zlý tyran Zoff uprchl) si dala Enigma rok přestávku. Ze skupiny vystoupili oba mimozemšťané, ale zdravé jádro zůstalo. Kdo byl firmě Beyond S. věrný, měl se ve "dvojce" na co těšit. Pokračování hry se jmenuje stejně jako staré vesmírné komando - Enigma Force. Čeká na vás poslední a rozhodující boj s neřádem Zoffem.

Hra byla úplně předělána, zůstalo jen obrázkové ovládání. Postavičky dostaly solidní trojrozměrné tělo a ze Zoffovy základny se stal rozsáhlý labyrint místností. Úspěšné strategické prvky byly ponechány, takže vznikla jedna z nejlepších osmibitových her.

LLG

Enigma Force
Beyond Software '86
Adventure

Excalibur 7 66%

grafika	2	3	hudba
nápad	2	2	zábava

Shadow Fire
Beyond Software '85/86
Adventure

Excalibur 7 55%

grafika	3	4	hudba
nápad	2	2	zábava

31.století. Lidé za dlouhou dobu své existence stačili poprvé vzlétnout do vesmíru, vybudovat měsíční základnu, zničit si Zemi jadernou válkou, znovu začít Zemi osídlovat a také na všech planetách naší soustavy vybudovat stanice. Tak nějak končí první díl kosmického příběhu (Millennium 2.2), vymyšleného a stvořeného pracovníkem firmy Activision I. Birdem.

DEUTEROS

Zatímco naprogramování dalšího dílu trvalo dva roky, na Zemi zatím ubčhlo téměř jedno tisíciletí. Lidé se dali do obnovy zpustošené Země (za tu dlouhou dobu stačili udělat malou, větší i největší privatizaci majetku, zbylého po jaderné válce) a není tedy divu, že se na okolní Vesmír jaksi pozapomnělo. Kolonisté se na odříznutých planetách mezitím silně nudili. Jejich jedinou zábavou a potěšením bylo pěstování nenávisti k pozemšťanům a neustálá mutace.

Nejlépe se to zdařilo přesídlencům na Jupiteru. Z nich se stali krutí Methanoidi s heslem "Dost bylo Země!".

Když už lidé byli s matičkou Zemí hotovi (privatizační kupóny rozprodány, zbytek občtován bohům), vzpomněli si na Vesmír. Tak začala velká kosmická akce Deuteros.

Jako "ředitel Zemčkoule" musíte vést naprosto všechno. Školit skupiny dobrovolníků do různých funkcí, kontrolovat výzkum, vývoj i výrobu. Na orbitě vytvořit vesmírnou stanici, podnikat výpravy na opuštěné planety. Po chvíli hry vám Methanoidi vyhlásí válku a to jsou další a další starosti.

Tak se všelijak protloukáte kosmem, přijdete o základny, znovu je v krvavé řeži vybojujete nazpět a tak dále až do úplné porážky mutantů.

Kdo hrál a dohrál předcházející díl, bude silně zklamán. Grafikou ne. Je o třídu lepší než v Millenniu a udělaná ve stylu filmu "Vetřelci". Ani nepočitanými zvukovými efekty. Je to strategie, v čem hra prohrává na celé čáře. Jen se např. vžijte do role ubohých Methonoidů, které program neúprosně nutí útočit na nejbližší pozemskou základnu. Pak stačí dva bojové křižníky nabité až po trysky zbraněmi a mutanti "jsou druhý".

Doufám, že se Activision nepustí v dohledné době do pokračování, protože je hřích ztrácet drahocenné hodiny zkoumáním hry o které pak musím říci, že je to hloupost!

LLG

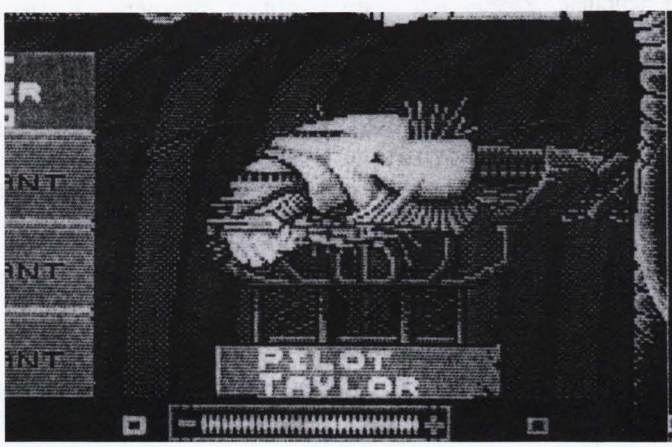
Deuteros
Activision '91
Adventure

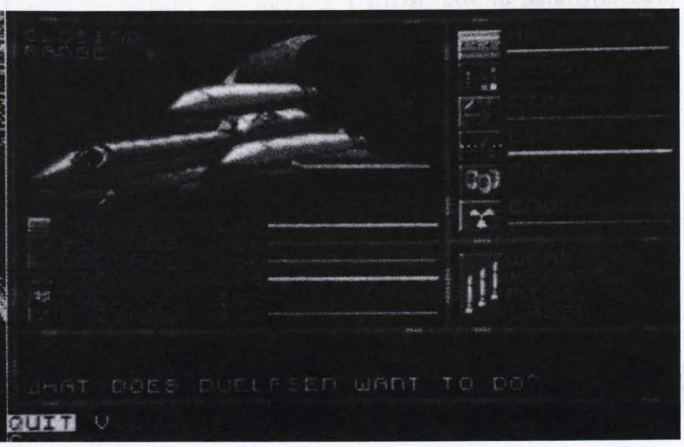
Excalibur 7 50%

grafika	2	2	hudba
nápad	3	4	zábava

Millennium 2.2

Excalibur 1 63%





V hlavní roli Arnold Schwarzenegger

Arnold Schwarzenegger je původem Rakušan, žije však v Americe, kde se oženil s jednou příslušnicí rodiny Kennedyovců. Natočil řadu akčních filmů a v poslední době i některé komedie. Je jedním z předních symbolů současného amerického filmu a idolem teenegeru celého světa. Nevěnuje se však pouze filmu - zastává funkci vrchního poradce prezidenta Bushe pro sport a tělesnou výchovu, což je v Americe místo na úrovni ministerského křesla. Kromě toho se i jinak různým způsobem společensky angažuje, většinou v oblasti sportu (samozřejmě speciálně body-buildingu). Málokdo totiž ví, že Schwarzenneger nemá pouze svaly, ale také dvě absolvované univerzity. Když byl ještě Schwarzenegger obyčejný kluk (prý úplná sušinka), rozhodnul se, že v něčem bude nejlepší na světě. Stalo se - po několika letech již byl několikanásobným mistrem Olympie a Universe. Je nejúspěšnějším kulturistou všech dob. Jeho filmová kariéra snad začínala pomalu, ale o to byla efektnější. Po několika vedlejších rolích následovaly hlavní a obrovský úspěch a popularita. Nejznámější Schwarzeneggerovy filmy: Terminátor, Conan Barbar, Conan Ničitel, Red Heat, Commando, Running Man, Tvrdý úděl, Predator, Dvojčata, Total Recall, Policajt v mateřské škole, Terminator II. Schwarzenegger tak zůstane jedním z neodmyslitelných symbolů konce 20. století.

206

RUNNING MAN

Ocean '88
Adventure

Odbojník Ben Richards byl po útěku z lágru politických vězňů nedobrovolně zvolen za hlavní postavu zvrhlé televizní show. Spolu se dvěma přáteli a jednou přepůvabnou přítelkyní (*jak jinak*) se musí na své cestě za svobodou vypořádat s několika šílenými zabijáky, aby se pak spojil s odbojem a zlikvidoval zlo, představované hlavou firmy ICS. Převod skvělého akčního filmu na domácí počítače dopadl poměrně zdařile. Dobrá grafika s neméně dobrou hudbou zajišťují tu správnou atmosféru, příznivci akčních her nebyli ochuzeni téměř o žádnou z oněch "lepších scén". Pro ty, kdo mají v oblibě hlavolamy, je připravena i logická mezihra.

Excalibur 7 62%

RED HEAT

Ocean '87
Adventure

Pokud patříte mezi pravidelné návštěvníky kin, možná jste viděli film "Rudé horko". Arnie zde ztělesňuje sovětského policistu, který v honbě za mezinárodním zločincem zavítá až do imperialistické Ameriky. Zde se postupně sblíží se svým americkým kolegou a po mnoha dramatických obratech je darebák zlikvidován. Průměrný film, občas docela legrace. Pokud tvůrci filmu viděli, co z tohoto námětu spáchala firma Ocean, nepochybně je rozbolely zuby. Marně se snažím představit si stupidnější arkádu, má fantazie naprosto selhává. A jestliže se mám při hlubším rozboru hry držet slušné slovní zásoby, musím právě zde skončit.

Excalibur 7 28%

COMMANDO COMMANDO

Ocean '85/86
Adventure

Jaké to je, když Arnie zachraňuje unesenou dceru? No, je při tom spousta řevu, ohně a vůbec taková nezdravá atmosféra. Vyprávět o tom může střílečka Commando, jejíž inspirací byla poslední čtvrtina stejnojmenného filmu. Osamělý pěšák se probíjí mnoha zónami, kde na něho čekají zarputilí a vynalézaví nepřátelé. Ztěžují mu cestu různými zátarasy, nepřetržitou palbou z ručních zbraní, jakož i z minometů, děl, tanků a dalších a jiných ošklivých vynálezů. Commando je dnes již klasikem a představitelem svého žánru.

(*"Co to je?"..."Ale, takový Commando..."*) 16 i 8-bitová verze jsou zhruba na stejné, střední úrovni.

Excalibur 7 55%

PREDATOR PREDATOR

Ocean '87
Adventure

Skupina otrlých zabijáků v čele s extra svalnatým kapitánem Dutchem se prodírá džungli a netuší, že kromě vyhlazení nepřátelské základny je ještě čeká mnohem těžší soupeř - Predator, krvežíznivý vetřelec z jiné planety. Hra si zachovala atmosféru filmu (*a to je moc dobře*), co do zpracování můžeme hovořit o průměru. Kapitán Dutch (nyní osamělý) pokračuje ve stopách svých druhů. Musí se vypořádat s nepřátelskými vojáky a občas unikat před zaměřovačem neviditelného Predatora. Po průchodu džungli a nepřátelskou vesnicí (základnou) se utká se samotným Predatorem a tím pomstí smrt svých přátel.

Excalibur 7 49%

Barbarian

TOTAL RECALL

Když dvojice filmů o Conanovi opět oživila popularitu toho hoto Howardova hrdiny, bylo jasné, že nepřemožitelný bojovník se brzy objeví i na domácích počítačích... Stalo se.

První hra se jmenovala BARBARIAN (Barbar) a vytvořila ji renomovaná firma Palace Software. Conan zde vystupuje jako nepřemožitelný bojovník s mečem. Musí porazit osobní gardu zlého čaroděje Draxe, potom se utkat s Draxem samotným, aby osvobodil krásnou princeznu Marianu. BARBARIAN je klasická bojová hra. Hráč má k dispozici celou řadu efektních úderů a jak už to při Conanových dobrodružstvích bývá, zem je brzy kluzká krví a hlavy zloduchů létají na všechny strany. Osmibitové verze se vyznačují dobrou animací, šestnáctky se zase mohou pochlubit výbornými zvukovými efekty. To bylo tedy roku 1986.

V roce 1988 se objevil druhý Conan - a co čert nechtěl. Hra se jmenovala opět BARBARIAN, což zamotalo hlavu spoustě lidí. Tentokrát však pocházel od firmy Psygnosis (na osmibitech od firmy Mastertronic) a k bojové hře od Palace Software měl hodně daleko. Conan se musí probít podzemím zamořeným spoustou potvor a pastí a zabít zlého čaroděje. Výsledkem je tedy klasické bludiště, tentokrát však se zcela netradičním ovládáním. Autoři totiž použili systému ze hry Obliterator a tak je hrdina ovládán řadou ikon v jakémsi poloautomatickém režimu (jednodušší ukázat, než vysvětlit). Hra dopadla velice dobře a získala si značnou popularitu.

A pak přišel rok 1989 a BARBARIAN II od Palace Software. Když Drax v Barbarovi I uprchl, vydal se Conan za ním do jeho tajného podzemního sídla. Aby byla jeho mise úspěšná, musí po cestě najít šest kouzelných předmětů. Čekají na něj samozřejmě celé pluky skvěle nakreslených potvor, takže Conanova velikánská sekera ani chviličku neodpočívá. Po zdolání všech labyrintů a posledních extra-překážek se Conan dostane k samotnému Draxovi a utne mu hlavu. Ten si ji však suverénně nasadí a s příslibem pomsty opět uprchne. Že by Barbarian III? Je to pravděpodobné, avšak od Palace Software nepřicházejí v této záležitosti žádné zprávy. Ovšem "Barbaři" táhnou!

Kam až oko dohlédne rozprostírá se neskutečná načervenalá krajina, plná nehostinných skalisek a pahorků - planeta Mars. Na vrcholu velké duny stojí muž a žena. A přichází neštěstí - následuje pád a strašná smrt.

V tom okamžiku dělník Quaid s výkřikem procitá. Opět se mu vrátil ten starý sen, o němž netuší, co znamená. Mužem na duně je on, tu ženu nezná. Jeho manželka to rozhodně není, kromě toho nikdy v životě nebyli na Marsu a těžko se tam někdy podívají. Quaid se snaží na sen zapomenout a připravuje se na těžký pracovní den...

Ze všech filmů Arnolda Schwarzeneggera právě Total Recall vzbudil největší rozruch. Napínavé sci-fi dobrodružství si získalo množství nadšených příznivců, stejně jako houfy znechucených kritiků. Asi by bylo na místě přiznat, že patřím spíše k té první skupině.

Film, ve kterém divák po hodině sledování (nebo ještě později?) stále ještě úplně nechápe o co vlastně běží, mě opravdu nadchnul. Bylo jasné, že příběh plný zásahů do paměťových center, fantastických přístrojů, tvrdých mužů, divokých honiček, mutantů, masových zločinců s kravatami a spoustou jiné havěti se brzy ocitne na obrazovkách před zarudlýma očima a polámanými joysticky počítačových hráčů.

Firma Ocean si dala docela záležet. Konečně se objevila další "filmová" arkáda, dosahující úrovně Batman The Movie. Podobně jako Batman nabízí Total Recall hned několik systému arkádové zábavy. Na hráče tu čekají labyrinty plné zabijáků, divoké automobilové honičky na Zemi i na Marsu...no prostě všechno to, co jste mohli vidět ve filmu.

Hra byla provedena ve slušné grafice, s ucházející animací a vybranými tématy filmové hudby. Protože Quaid není ve hře jediným chlápkem s bojovně vystrčenou bradou, k závěrečné sekvenci se prořvou jenom ti nejzavilejší mistři v ovládání joysticku (od druhého danu výš).

Go Go, Mr. Quaid!

Dvoustranku připravil TAD

Barbarian II
Palace Software '89
Arcade
Excalibur 7 73%
grafika 2 | 2 hudba
nápad 2 | 2 zábava

Total Recall
Ocean '91
Arcade
Excalibur 7 72%
grafika 2 | 2 hudba
nápad 3 | 2 zábava

Barbarian I
Palace Software '86
Arcade
Excalibur 1 58%

Barbarian
Mastertronic/
/Psygnosis '88
Arcade
Excalibur 3 65%

mapa!

WAR IN MIDDLE EARTH

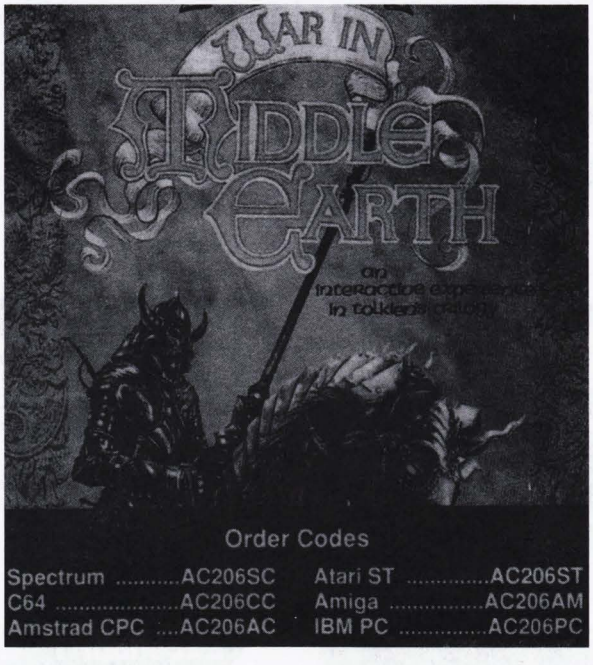
Máte-li rádi fantasy literaturu, jistě znáte i J. R. R. Tolkiena, nejuznávanějšího autora žánru fantasy. Jeho nejslavnějšími knihami jsou "Silmarillion", "Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky" a především mohutná trilogie "Pán prstenů".

War In Middle-Earth je strategická adventure napsaná podle posledního z uvedených děl. Rozhodně patří mezi nejpodivnější hry, s jakými se můžete na domácích počítačích setkat. Existuje pro všechna nejrozšířenější počítadla, tedy i pro ta osmibitová. Mezi 8 a 16-bitovými verzemi však narazíte na některé nečekané rozdíly.

Hned úvodem je třeba říci, že hru může hrát pouze a jedině ten, kdo četl knihu. Nezasvěcený člověk si ani neškrtne. Číst "Pána prstenů" však není pro Čecha nic jednoduchého - Mladá Fronta sice trilogii začala v roce 1990 vydávat, avšak nepochopitelným způsobem "1 díl = 1 rok". Zatím tedy vyšly pouze dva díly, na třetí si musíte buď trpělivě počkat, nebo shánět po všech čertech xeroxové kopie neautorizovaných překladů.

Nejprve se tu budeme zabývat 16-bitovou verzí. Za nejpovedenější je pokládána dnes verze pro Amigu (hlavně kvůli výborné hudbě). Nabízí dva systémy hry - první (důležitější) je systém mapy. Zde můžete "rolovat" po detailní mapě Středozemě, sledovat pohyby všech osob / skupin (reprezentovány malými postavičkami či štíty) a ty ovladatelné (na straně dobra) spojovat, rozdělovat a posílat na různá místa ve stylu klasických strategických her. Je zde možné sledovat vše, co se kde děje, měnit rychlost hry a získávat informace o jednotlivých postavách. Dále je možné pomocí ikony lupy přepnout do druhého systému - filmové úrovně.

Ať ukážete kamkoliv na ohromné mapě, objeví se detailní obraz krajiny. Pokud nastavíte lupu na nějakou skupinu, můžete sledovat její pohyby jako v kresleném filmu. Teoreticky můžete takto shlédnout Frodovu cestu Středozemím až k Hoře Osudu, ale museli byste mít harddisk a i pak by nejspíš cesta trvala dobrý měsíc. Ve filmové úrovni se můžete zblízka podívat na všechny Tolkienovi hrdiny, můžete prožít menší bitvy, setkávat se s různými osobami. Nejdůležitější je, že zde můžete sbírat, pokládat a používat nejrůznější předměty. Grafika filmové úrovně je vynikající a tak nezbyde než kulit oči a divit se, jak se jí mohlo tolik vejít na pouhopouhé dvě diskety.



WAR IN MIDDLE-EARTH na osmičky musela být nutně ochuzena o filmovou úroveň. Na druhé straně její systém mapy (tedy systém ovládání postav) byl oproti 16-bitovým verzím vylepšen. Dále pak došlo k určitým odchylkám v ději (umístění, využití předmětů), což je skutečně nezvyklé. I tak však zůstává 8-bitová verze důstojným partnerem výkonnějším bratříčkům.

Hru lze rozdělit na dvě pomyslné poloviny. V té první ovládáte jednotlivé postavy či malé skupinky a šachujete se spoustou (obv. magických) předmětů a artefaktů. Ve druhé se pak příběh "zvrhne" ve strategickou válečnou hru, kdy ovládáte spousty armád a svádíte gigantické bitvy s vojsky Saumana a Temného Pána z Barad-duru. Jak příběh dopadne? Spokojíte se jen se zničením Prstenu moci? Nebo budete mít dostatek síly, abyste napadli Saurona Velkého v Barad-duru?

Tato hra je pravým interaktivním románem a dává vám možnost modifikovat příběh podle vlastního vkusu.

Loučím se s vámi jazykem autora té krásné a nezapomenutelné románové předlohy, která patří v anglosaských zemích k nejoblíbenějším knížkám.

Hodně štěstí na vaší cestě. Kéž vám hvězdy osvěcují tvář.

Jenomže já vím, že vám do tváře bude svítit obrazovka, až budete vysedávat u hry WAR IN MIDDLE EARTH

TAD

Český INDIANA JONES

Fuxoft '86/87
Adventure

Jméno firmy Fuxoft je pro majitele Sinclaira dostatečně známé. Pana Františka Fuku - "stoprocentního akcionáře" této firmy jsme vám již představili v Ex-4. K jeho nejúspěšnějším textovým hrám patří bezesporu třídílná serie o Indiana Jonesovi, neohroženém doktoru archeologie. Nejsou však přesnou "kopií" filmových předloh, Fuka přebírá jen rámcově hlavní myšlenky.

Ač jsou všechny textové hry Fuxoftu psány v Basicu a bez obrázků, přijdete jim brzy na chuť. Je v nich mnoho výborných nápadů, nechybí ani obvyklý černý humor. Na Indiana Jones je vidět Fukův programátorský vzestup. První díl byl ještě nedokonalý, zato však nejobtížnější a s nejoriginálnějšími nápady. Za úvodní obrázek hry (jediný) by se nemusel stydět nejeden prvňáček.

Dvojka už začíná mnohem lépe. Slušný obrázek, neblikavý moderní loader, ale nápady ve hře se někam vytratily. Dvojku zaručeně dohraje i začátečník.

Nejlepší z celé serie je třetí (a poslední) pokračování. Za Jonesův portrét v úvodním obrázku by se už nemusela stydět ani firma Lucasfilm. V dokonalém hudebním doprovodu vám Fuka předvede, v čem je jeho největší síla. Ten člověk snad umí se zvukem Sinclaira úplně všechno! Dobrým nápadem je i textova komunikace pomocí "rozbalovacích" menu, tolik užívaná na Amize a ST. K dokonalosti už chybí sem tam nějaký obrázek klíčového momentu hry.

Dalšího pokračování se asi už fanoušci Sinclairu nedočkají. Nová pokračování filmu se již točit nemají a i se Spectrem Fr. Fuka skončil. Ovšem ti, kdož si koupí počítač Sam Coupe a seženou si Prince Of Persia, se mají na co těšit - autorem hudby není nikdo jiný než Fuxoft!

A ještě "bodové" ohodnocení jednotlivých dílů, které se nám nevejde na patřičné místo:

Indiana Jones I - 38%
Indiana Jones II - 52%
Indiana Jones III - 69%

LLG

Excalibur 7

WORM in PARADISE

Level 9 '87
Adventure

Probouzíte se z umělého snu od firmy Reveline. Přicházíte k vědomí. Vzpomínáte si, že jste kdesi v Bohem zapomenutém koutě vesmíru. Po chvilce zjistíte, že jste v jakémsi zábavním komplexu a kromě kasina, obchodů a Zoo, je tu i muzeum. V něm sice není moc exponátů, zato jsou velice cenné. (Najdete tu třeba helmu a uniformu hrdiny ze hry Return To Eden). Jako občan města budoucnosti máte stejně jako všichni ostatní implantován speciální mikročip. Dozvídáte se tak přímo spoustu informací, (Kolik je hodin, jaký je stav vašeho konta.) Díky tomu můžete nakupovat i na dluh - následky si ovšem ponesete sám. Kromě čipu máte na krku ještě miniaturní vysílačku. Kontrola se tak vždy dozví o vašem pobytu.

Až vás procházka po zábavním parku přestane bavit, vraťte se domů. Někde v šatech najdete papírek, na kterém je jistá postoupnost barev. To je vaše adresa. Barvy na papírku jsou vlastně čísla a to, jak jdou za sebou, zjistíte lehce po obhlídce "jednorukého bandity" v kasinu.

V městě je přímo dábelsky vyřešená doprava, která funguje na principu barevných kódu. Přejděte do dopravního systému (Jump) a přenesete se do středu soustředných kruhu. Každé mezikruží je rozděleno na několik (asi tisíc) částí. Každá část má svůj barevný kód. Abyste se dostali domů, musíte nastavit barevný kód a tím se dostat na největší (tedy nejvzdálenější) mezikruží, kde najdete pár (asi milión) východů. Od středu a ke středu se pohybujete příkazy North a South, po obvodu mezikruží West a East. Podobné dopravní systémy jsou v celém městě tři.

Existuje program Worm Help, který slouží k výpočtu optimální cesty. Pak to už chce ale dva počítače... I když jsou taci, co tento systém používají čistě po paměti nebo neznámou intuicí.

J.Fronček

Excalibur 7 69%

BELEGOST BELEGOST

Golden Triangle'
Textová adventure

Česká tvůrčí skupina Golden Triangle se nechala inspirovat Tolkienovým dílem a vytvořila pro ZX a Atari zatím nejlepší českou textovou adventure. Belegost bylo jedno ze dvou velkých měst v Modrých horách, správně po "trpaslicku" se jmenovalo Gabilgathor. Kdesi hluboko pod městem se má ukrývat Drahokam, který léčí všechna poranění.

Nemusíme se zdržovat vkládáním textu, hra se dobře ovládá pomocí přehledných černobílých ikon. Belegost má výborný hudební doprovod (opět Fuxoft), citelně však chybí grafika a obrázky. Textové zápletky jsou vskutku originální a jistě mají tu správnou míru obtížnosti.

LLG

Excalibur 7 73%

RETURN to EDEN

Level 9 '88
Textová adventure

Hra začíná na jakési planetě *(trochu ohrané téma, nemyslíte?)*. Než se pořádně stačíte rozkoukat, něčí hlas vás obviňuje z vraždy. Rozsudek bude vykonán nejpozději ihned. Roztomilé, že? Musíte sebou tedy hodit, poprava se odkládat nebude. Vše teď záleží už jenom na vás, na vaší intuici i znalosti anglického jazyka.

Jako všechny hry od Level 9 má i Návrat do Edenu obrovské množství lokací, v každé z nich na vás čeká roztomilý obrázek. A protože Level 9 jsou v oboru jedničky (ač mají v názvu devítku), je na pár večerů o zábavu postaráno.

J. Froněk / LLG

Excalibur 7 76%

KAYLETH KAYLETH

U.S.Gold '88
Adventure

Hra Kayleth vznikla podle stejnojmenné povídky Isaaca Asimova, sci-fi autora známé Nadace. Hra je opravdu fantastická. Váš mozek byl přenesen do těla androida, ale něco se patrně nepovedlo. Za chvíli budete sešrotován - co také jiného se zmetkem?

Pokud byste se snad chtěli vzepřít osudu a ještě chvíli hrát, máte možnost. Chce to jen vědět jak na to. Vaším úkolem je zabít zlého tyrana Kayletha, který je neomezeným vládcem planety. To ale jako android nemůžete uskutečnit, a tak nejprve musíte najít svoje vlastní tělo...

Hra je opravdu sympatická jak kvalitou svých dialogů, tak i grafikou. Ta je dokonce animovaná.

J. Froněk

Excalibur 7 74%

LORD of the RINGS

Phillip Mithcell '87
Textová adventure

Hra je volným pokračováním příběhů Hobita od stejného autora. Převod na počítače nevypadá zdaleka tak dobře, jako skutečná "jednička" - Hobit. Najdeme tu i některé originální prvky, třeba možnost výběru postavy. Hra má zajímavou grafiku, která se postupně, ale pomalu vykresluje. Postavy se ve hře chovají vcelku inteligentně (tzv. pseudointeligence), ale jen do doby, dokud je nepostavíte před nějaký zašmodrchaný problém. Zkuste např. zaútočit na někoho z vaší skupiny. Vznikne obrovský chaos a obdržíte zprávy typu: You Attack You apod.

Pán prstenů si zaslouží lepší zpracování, co vy na to?

J. Froněk

Excalibur 7 49%

SUPERCARS II

SUPER CARS II můžeme zařadit mezi nejnetrpělivěji očekávané hry roku 1991. Protože to bylo programátorům firmy Gremlin jasné, dali si na pokračování "superaut" záležet. Výsledek? Dvoudisketová chutovka pro příznivce autíček.

SUPERCARS díl II přináší oproti svému předchůdci řadu změn (i když základ hry zůstává samozřejmě stejný). Povědomá vám bude kvalitní grafika, dravá hudba i televizní zpravodajství (Super Cars II News). Na první pohled ale poznáte, že koncepci menu hra jen kopíruje Lotus Esprit Turbo Challenge.

Superauta nabízejí tři obtížnosti, v každé celou sadu tratí. Během dohrávání trati se dozvíte její jméno, držitele rekordu (jména z Lotusu ETC), počet kol závodu a stručnou charakteristiku tratě.

Důležitým vylepšením je možnost hry dvou hráčů. Obrazovka se rozdělí na dvě části a souboj může začít.

Tvůrcům slouží ke cti, že hra zůstává stále stejně svižná, pozoruhodný je výborně vyřešený zvukový stereovýstup strojů obou hráčů. Poslední novinkou je možnost zapnutí či vypnutí "komunikačních oken", které zřejmě mají nahradit hovory s obchodníkem z SC I (jeho obchod totiž v SC II vypadl). Pokud zvolíte "On", můžete se občas setkat a porozprávět se zajímavými lidmi. Na chytře zvolených odpovědích pak závisí, zda svoje zlaťáčky rozmnožíte. Avšak pozor! Výsledkem může být zisk, vůbec nic, nebo také citelná ztráta!

Výtvarné pojetí hry bylo zachováno na vysoké úrovni a v některých detailech pak dokonce vylepšeno.

Velké změny zaznamenala konstrukce tratí - jsou daleko rafinovanější a zahrnují mnohé nové prvky. Mezi ty patří např. kopce (trať již není plochá, poznají to automobily se slabými motory), rampy, dlouhé tunely, závory, železniční tratě... Ke změnám k lepšímu pak došlo i při animaci aut - v prudké zatáčce se vůz staví na dvě kola a při zdolávání terénních nerovností sebou autíčko pěkně háže. Poněkud nepříjemné je zjištění, že oproti prvnímu dílu přibylo vašich soupeřů.

Po jízdě můžete pomocí počítače MF 1000 PC hospodařit s nabytými penězi *hmm -tak terminál a žádná pěkná slečinka jako v SC I.* Mimo oprav stroje je možné zakoupit doplňky (jako v SC I). Kromě toho si můžete sehnat i zbraně, které mají ve hře mnohem větší roli, než jste byli ze "starých" superaut zvyklí. Místo občas vypálené raketky na bezbranné soupeře se tu setkáváte s nefalšovanou silniční válkou, plnou plamenů a svištících projektilů.

Všichni závodníci mají k dispozici několik typů raket a miny. Aby se však počítačová silnice nezměnila ve vrakoviště zapatlané krví, Gremlin přichází (jak jinak?) s klasickým zázrakem. Zasažený hořící vůz zmizí, aby se po chvíli opět objevil v plné parádě a pokračoval v jízdě - ovšem s patřičně pochroumanými štíty. Málem bych zapomněl, terminál obsahuje také funkci "SALE" (prodej). Umožňuje vytloukat kapitál z rozdílů cen (každičké obchodnické srdce zaplesá).

SUPERCARS II patří mezi hry, které vás pravděpodobně nezklamou. Programátoři Magnetic Fields jsou pracovité včelky, a tak už se jistě brzy sejdeme u recenze druhého dílu supertrháku Lotus Esprit Turbo Challenge, který se vytrvale drží na špici naší tabulky nejlepších her.

TAD

Supercars II
Gremlin Magn. Fields '91
Arcade

Excalibur 7 87%

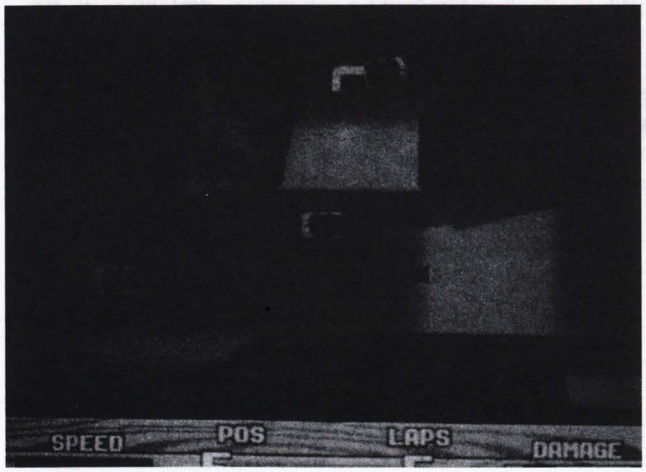
grafika	2	2	*hudba*
napad	2	1	*zabava*

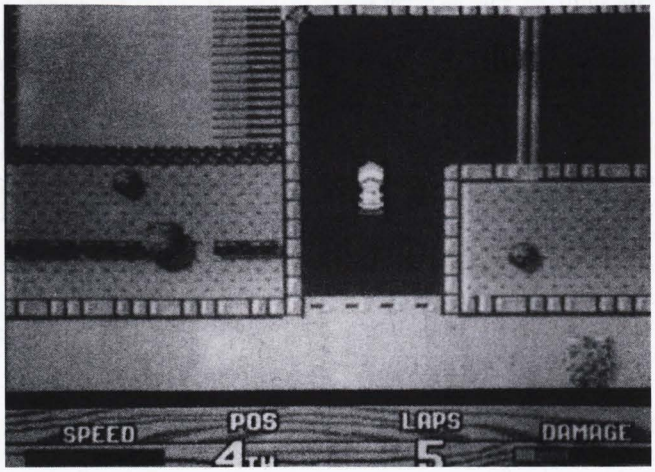
Supercars
Excalibur 1 84%
Lotus E.T. Challenge
Excalibur 1 92%

KLÍČ KE HRÁM

Všechna čísla Excaliburu v počítačové prodejně

GM *electronic*
Sokolovská 21
Praha-Karlín
Metro B a C
Stanice FLORENC





Golden Axe

S černokněžníky a válečníky byla a vždycky bude práce - to ví každý správný player. Jeden takový darebák se na nás sklebí ze hry GOLDEN AXE od automatového giganta Segy.

Jmenuje se Death Adder a ve svém oboru rozhodně není žádným amatérem. Je profesionální zápornou postavou a z honorářů za hlavní role ve smutných a krvavých příbězích si vystavěl přepychový palác na samém kraji světa.

Jako každý správný neřád má i Adder řadu zarputilých nepřátel, ze kterých si vůbec nic nedělá. Jenomže posledně to přeci jenom přehnal - vztáhnul ruku na královský majestát. Proto se v Adderových stopách vydáváte vy v roli jeho úhlavního nepřítele.

Hned na začátku hry vám doporučuji zavrhnout sličnou bojovnici i sveřepého trpaslíka (právě on se ohání zlatou sekerou) a zvolit si mladého válečníka s dlouhým mečem. To, jak s touto zbraní pracuje, si nemůžete nechat ujít!

Nyní se tedy vydejte na dlouhou, předlouhou cestu, posetou mraky nepřátel. Mimo různých darebáků narazíte občas na pidižvíky, od kterých můžete získat posilňující medicíny či jídlo. Pravda, než vám takový mrňous něco dá, musíte ho pořádně zkopat, ale stojí to za to. Také boj je občas zpestřen možností nasednout na nějakou tu jezdeckou přišerku, se kterou je pak život mstitele hned veselejší. A pokud se vám i potom zdá cesta do Adderova sídla příliš trnitá, rychle zavolejte nejbližšímu kamarádovi, připravte druhý joystick a druhého zabijáka. Ve dvou se to lépe táhne (i na černokněžníka).

Pokud tedy máte alespoň kapku bojovné krve a doma nějaký ten počítač, neváhejte. Uchopte joystick, zpevněte zápěstí a vzhůru na Addera!

Chybí-li vám snad něco ze jmenovaných věcí, potom vezměte peníze a vyhledejte automatovou hernu. Jestliže jde s dobou, pak snad má v repertoáru nejúspěšnější hru, převedenou z automatu na počítače a tou je Golden Axe.

TAD

Golden Axe
Virgin '90
Arcade

Excalibur 7	86%	
grafika	1 2	hudba
nápad	2 1	zábava

BRAT

Určitě brát!

Nedávno jsem v pražském obchodním domě Máj potkal mladou maminku s uplakaným chlapečkem. "Ne, žádné hračky ti už kupovat nebudu, stejně je za tyden rozbiješ!" řekla maminka a synek se vztekle rozeřval na celé kolo. Chtěl jsem oba uklidnit: "To nic není, to Brat spolehlivě hračky zlikviduje přes noc", ale oba se mi ztratili davu. Asi by to stejně nepochopili.

Každý STčkář nebo Amigista by ale se mnou souhlasil. Zloduch v rouše beránčím, ve dne andílek, v noci těžký pankáč - to je BRAT! Dobrý nápad, zavedená firma, plné využité grafické i zvukové přednosti šestnáctibitových počítačů - to je také BRAT, jedna z nejpovedenějších her tohoto roku.

I když je malý Brat pěkný rošťák, je to hlupáček. Není se čemu divit, vždyť je to batole, které se sotva naučilo chodit. Stále cupitá shora dolu po obrazovce po úzkých cestičkách, dokud vám nespadne. Hráč si hlídá, aby mu pankáčské dítě neslétlo a nenakřáplo si svou (už takhle dost vybranou) hlavičku. Proto se musí Bratovi stále rychleji pokládat do cesty značky, aby našel tu správnou stezku. Občas maličký panker sebere předmět, který na jiném místě použijete. Tak třeba dynamitovou patronou si prokopete zával na cestě, kouskem sýra zmatete dotěrné myši a závažím navždy přibouchnete krabičku s čertíkem "na péro". Bratovi lze vystavět i novou cestu z kostiček (pokud jste je předtím sebrali) anebo ho pomocí značky STOP zastavit. Ale stát na jednom místě a čistit si černé brejličky Brat dlouho nemůže. Obrazovka se neúprosně začne posunovat dolu a Brat by vám "vypadl" z obrázku. Dalšími značkami zastavíte nebo obrátíte posun celé obrazovky.

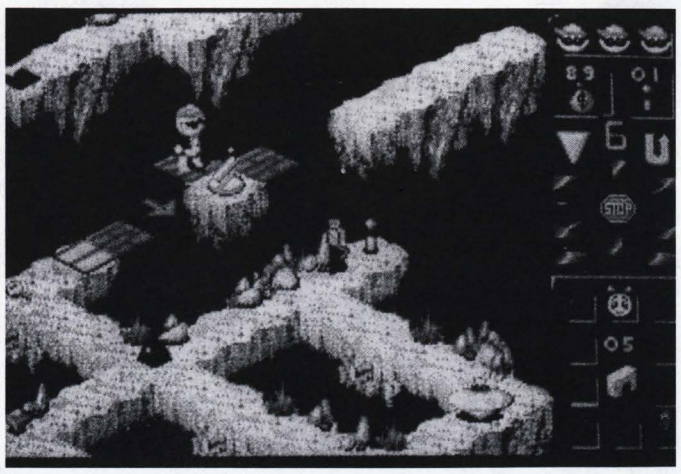
Celý blázinec se ovládá myší, což uvítají notoričtí lamači joysticku (konečně oddělají i myš), ale smutní budou majitelé osmibitů. Myš nepatří k jejich výbavě, takže se zatím uvažuje jen o verzi pro C64.

Hodně toho musíte u Brata stihat. Odměnou je dokonalá animace, veselé hudební motivy a na své si přijde i bleskurychlá "mozková akrobacie" při vymýšlení jediné správné cesty. Jedna cesta je ale už teď dobrá - začít hrát BRAT!

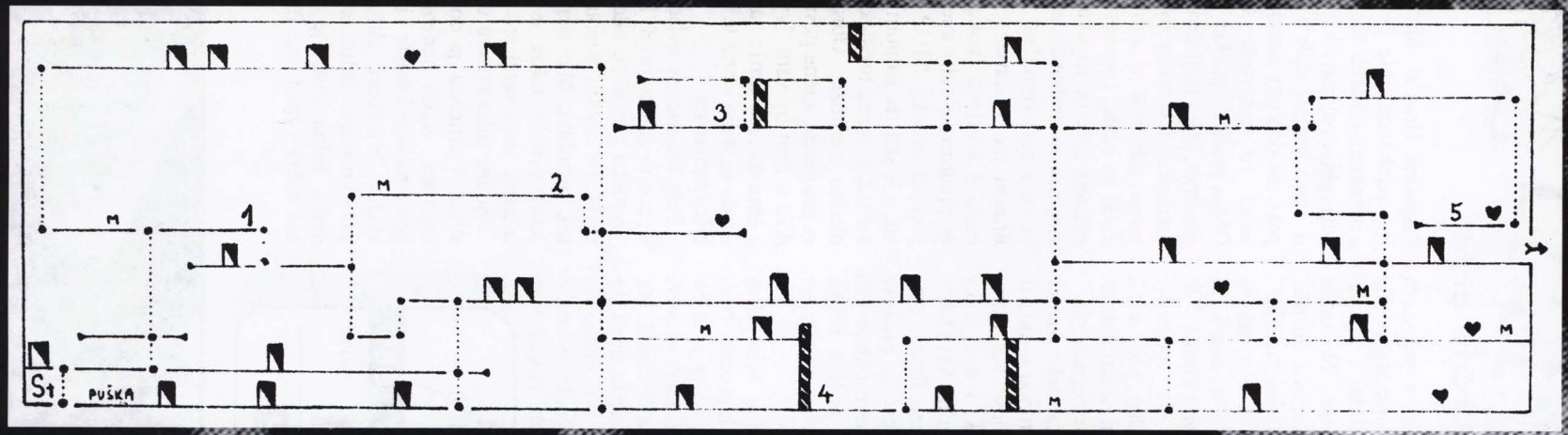
LLG

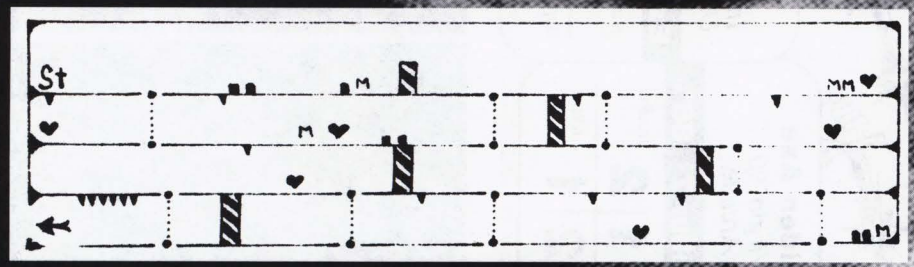
Brat
Image Works '91
Úrovňová arcade

Excalibur 7	86%	
grafika	2 1	hudba
nápad	1 2	zábava

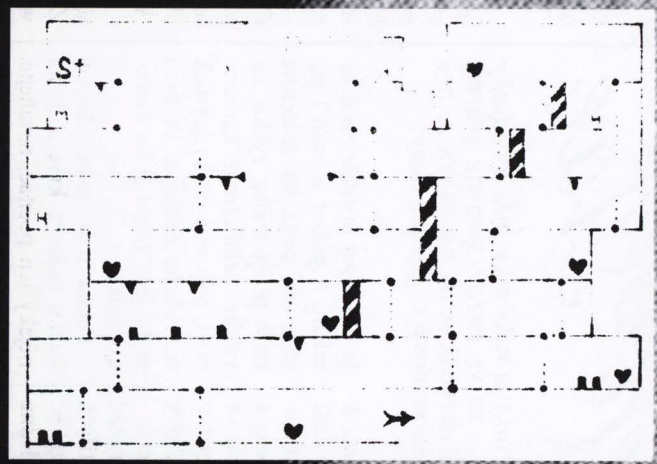


LEVEL 1





LEVEL 3



LEVEL 4

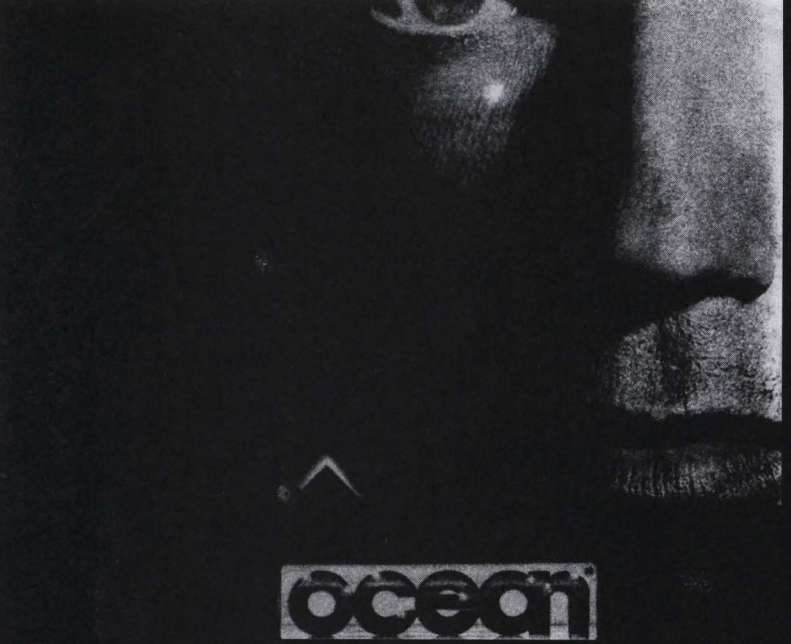
TOTAL

Opět máte příležitost stát se na pár hodin Arnoldem Schvarzeneggerem. Jeho kůži jste vystavovali nebezpečí již v několika jiných hrách, o kterých jste možná četli na předcházejících stranách.

Arnold tu vystupuje v roli neohroženého Quaida, který zažije spoustu nebezpečí na

LEVEL 3 a 4

Obě tyto sekce jsou obdobou první úrovně. Musite je "pouze" proběhnout podle mapy. Dávejte si pozor na spousty chlapů s pistolemi a na miny, které se tu nenápadně povaluji na mnoha mistech. Nepříjemná jsou ostřelovací zařízení umístěná na stropech chodeb. Obě zony jsou naštěsti krátké.



ocean

RECALL

matičce Zemi i na Marsu. Má za úkol zdolat šest úrovní, které odpovídají dějovým rovinám filmu. Protože jsou některé části hry poměrně složité, otiskujeme zde kompletní návod. Takže joysticky připravit a startujeme...

LEVEL 1

Vaším úkolem je v první úrovni posbírat pět předmětů nutných pro další cestu a opustit budovu. Na mapě jsou očíslována místa, kde se předměty nalézají. Při své cestě komplexem narazíte na spousty výtahů. Výtah nemusí být vždy na patře, kde právě jste, vyčkejte tedy vždy jeho příjezdu a neskákejte do výtahových šachet! Ukořistíte-li všechny čtyři předměty, opusťte zónu východem, který najdete v prostřední části pravého konce mapy. Je dobré do východu seskočit z plošinky, na které je umístěn poslední, pátý předmět, vyhnete se tak šarvátce se strážci.

LEVEL 2

Zde to tedy máte poměrně jednoduché, jeďte a střílejte (nikoli autofire). Sbírejte různé bonusy ležící na silnici, avšak pozor, některé vám ubírají energii! Amigisti se mohou vyhnout boji s posledním protivníkem tlačítkem Esc.

LEVEL 5

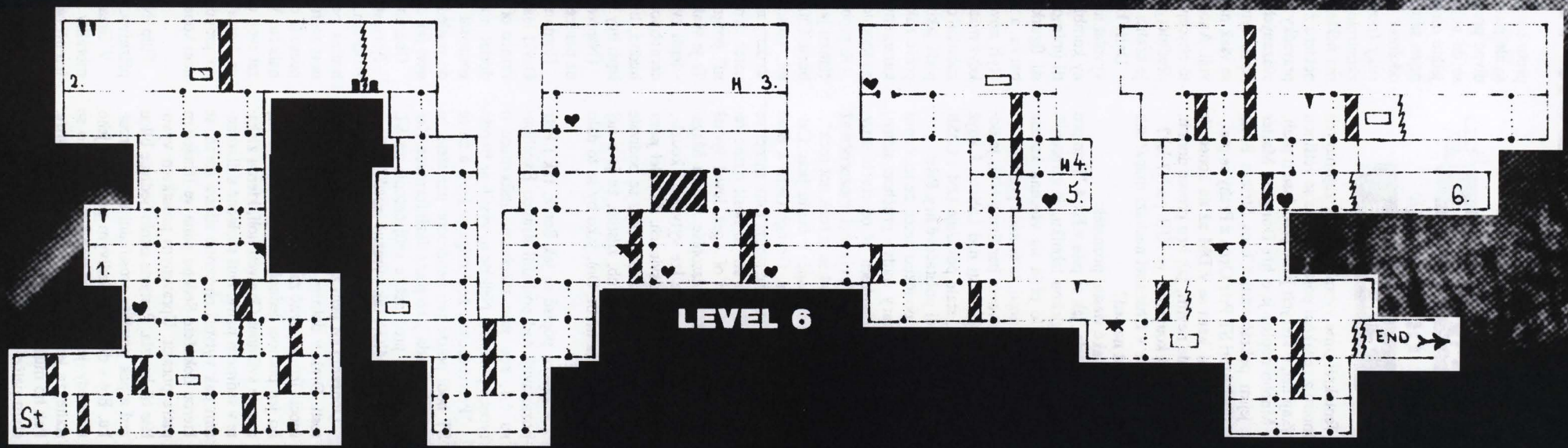
Nuda, stejná jako level 2, stačí jen přežít.

LEVEL 6

Poslední level, ta dělá ve všech hrách problémy. Cílem pobytu v této zóně je dostat se k mutantovi Kuato, který vám pomůže uvést do provozu mimozemský přístroj na výrobu kyslíku, až dosud skrytý pod povrchem planety. Lotr Cohaagen vám v tom bude jistě bránit a váš úplně poslední úkol je padoucha zničit. Cesta ke Kuatovi je blokována bezpečnostními dveřmi, které si musíte otevírat jen vkládáním kretitních karet do speciálních snímačů (na mapě obdélničky). Po cestě je třeba sesbírat 4 předměty (na mapě 1 až 4), přinést je k počítači (5) a sestavit z nich nápis MARS. Poté se konečně dostanete ke Kuatovi (6) a on vám otevře cestu k velkému výtahu do lotrovy pracovny. Pak už jen postačí zabít hlídače výtahu a vyřídit si účty s Cohaagenem.

Doufám, že vás hra pobaví a že ji dotáhnete až do konce.

ANDREW



LEVEL 6

ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER Excalibur

Naše adresa je

P.O.BOX 414, 111 21, PRAHA 1

INPUT DO REDAKCE
OUTPUT Z REDAKCE

Tentokrát jsme vybrali několik zajímavých dopisů z redakční pošty. Témata se většinou týkají her, o kterých jsme před časem psali.

Mnoho dopisů je o hře Dungeon Master a jejím pokračování Chaos Strikes Back. Majitel Atari ST Petr Orna z Prahy se ptá:

1/ Dostal jsem se v DM až na konec (k drakovi), ale nevím, jak hru přesně dohrát. Má se zabít kouzelník ve XIII. patře? Jak?

2/ Kde se v Chaosovi nachází mapa? Jak se dá klepat na zeď?

Přidává také vlastní poznatek:

Není pravda, jak se píše v Ex-4 "Kdo pro DM nemá magickou tabulku, je ztracen!". Mně se podařilo přijít na všechna kouzla mimo neviditelnosti, ta se nedá poznat.

Dalším příznivcem her firmy FTL je Borek Lupoměský z Ústí nad Labem. I když obě hry dohrál, stále považuje DM i ChSB za vůbec nejlepší počítačové hry. Píše:

- Považuji za ponětkud nefér, že to, čemu se říká »illusionary walls - pruchozí stěny«, se objevuje na mapkách už od čtvrté úrovně. Hráč je na jejich existenci upozorněn až v deváté, nápisem "when is rock not rock".

- Stále mi není jasné, k čemu jsou: Calista, Crown of Nera, Orange Gem a Blue Gem. K čemu vlastně slouží tolik minci ve čtrnácté úrovni? Má smysl nosit různé řetízky jako jsou Gem of Ages, Jewel Symal či Pedant Feral? V časopise Amiga Magazín bylo napsáno, že lze vytvářet i kouzla, která se nenajdou na svitcích. Zkoušel jsem to, ale neúspěšně. Přitom když se podíváte na předmět Ful Bomb, zjistíte, že je u něj připsána síla (třeba On), jako by se to dalo vyčarovat!

V závěru popisů se jak Borek, tak i Petr pozastavují nad poslední stranou Excaliburu č.4, kde jsou všeobecné informace o typech počítačů. Nejlépe to vystihuje Borek:

"Přesvědčovat, že Amiga je lepší a že se ST hodí pouze pro nenáročné uživatele, to už mi připadá jako pustá dezinformace. Konec konců proč děláte svůj časopis na ST, když je AMIGA tak výrazně lepší?"

Tak tedy odpovídáme:

Dohrání DM není žádnou snadnou záležitostí. Drak v dolním patře střeží Diamant moci. Ten je pevně zasazen ve zdi. Uvolníte ho jen pomocí jednoho kouzla. Pak do něj musíte švihnout Ohnivou holí, kterou získáte v sedmém patře. Hůl společně s diamantem pak vytvoří ohromně silnou zbraň, se kterou dokážete Sedého pána ve třináctém patře porazit. Upraveným proutkem vyvoláte tři kouzla. Postavte okolo Šedivce bílou zeď a pak použijte prostřední kouzlo proutku. Boj s drakem, Šedivým pánem a jeho nohsledy je velice namáhavý a snadno se stane, že jeden z členů vaší skupiny zemře. Pak ho můžete oživit ve výklenku ve čtrnáctém patře. Za oživení se však musí platit - proto tam je asi tolik minci (za Save/Load se ale platit nemusí!). K čemu slouží roztodivné předměty, které nacházíte cestou? To se dá nejlépe zjistit takto: Úplně odstrojte jednu osobu a zapamatujte si její údaje, t.j. nejen sílu nebo zdraví, ale i moudrost nebo odolnost proti ohni. Pak jí nález vložte do ruky (pověste na krk, navlékněte) a znovu zkontrolujte všechny údaje. Pokud předmět má některé magické schopnosti, změní se i některé z čísel. Zkuste si také dát nález do pravačky a pokuste se jej použít. U věcí, nesvázaných s magií platí - co je těžší, to je lepší. Tyto postupy ale Borek jistě zná, ptá se však na předměty, které se nijak neprojevují. Ano, tak jako jsou v normálním životě obyčejné věci, tak i v DM jsou některé předměty "na draka". Schválně, na co asi je králíčí pacička?

Další kouzla, která nenajdete na svitcích, vyvolat nejdou. Také jsem vyzkoušel všechny kombinace a nic jsem zvláštního nezjistil (mimochodem, při vyvolání neviditelnosti figurky v pravém horním rohu ztratí barvu a "zprůhlední"). V Chaosovi jsou čtyři nová kouzla, která se dají použít jen když máte v ruce mapu. Najdete ji hned na začátku dobrodružství v jedné kobce. Vypadá jako svitek, dejte ji někomu vzadu do pravé ruky. Klepat na stěnu můžete rukou-kurzorem, ale nezapomeňte si pustit zvuk na monitoru!

K problému Amiga vesus ST. Autorem článku je Martin Ludvík - vydavatel Excaliburu. Cítí se tedy asi jako nenáročný uživatel, protože má doma Atari Mega. Můj stručný názor: ST se narodilo o nějaký ten pátek dříve než Amiga. Proto jsou "seriózní" programy na ST lepší než na Amigu. Ta je však dohání v dokonalejším hardware - lepší zvuk, blitter, multitasking. Na DTP, černobílou grafiku a hry bych zvolil ST, na hudbu, barevnou grafiku, animaci a ještě lepší hry bych koupil Amigu.

(Napřed by to ovšem chtělo nějaký stroj na peníze.)

Roman Henych ze Žďáru nad Sázavou a David Hák z Prahy mají problémy se hrou Prince of Persia (Ex5). David se nedokáže dostat přes jednu velkou propast, bohužel nenapsal v jaké level. Roman se dostal až do poslední úrovně, "porazí" dvojníka, ale neví jak dál.

Oběma fandům odpovídáme:

Ty největší propasti lze přeskočit jen s rozběhem. Pokud za letu podržíte "fire", má hrdina po neúspěšném pokusu ještě možnost zachytit se okraje propasti. Pak musíte neustále držet střelbu a pohnout joystickem nahoru. V poslední úrovni je třeba prokázat svoji odvahu. Po souboji se vydejte doleva. Včřte sobě (a taky Excaliburu) a vejděte do propasti. Nezastavujte se! To ale ještě není konec, čeká vás souboj s vezírem!

Filip Novák z Mladé Boleslavi je velký příznivec Excaliburu a posílá dva tipy:

V Great Escape není potřeba pro zvýšení morálky svlékat a navlékat uniformu. Stačí jen při otvírání dveří č.2 (viz plánek v Ex5) podržet "fire". Score i vlajka začnou stoupat prudce vzhůru.

V Lemmings se dá stojící Lumík opět rozchodit, pokud mu podkopete zem pod nohama. Je to výhodné hlavně při hře dvou hráčů proti sobě.

Ok. Díky za dva dobré figly. Víš také, jak se má rozchodit Lumík, pokud stojí na ocelové plošině?

Vladimír Petrov a Adam Richter se ptají, jak zatknout opilce v Police Quest I.

Jednoduše. Stačí napsat USE TEST. Po kladné lustraci naložit do auta a odvézt do vězení. Pistoli dát do bezpečnostní skříňky před vězením. Celý návod připravujeme.

Mnoho čtenářů (např. Patrik Fouquć, Milan Puchoň, Pavel Hruška) nás žádá o informace o cenách počítačů, a také o tom, kde se nejlépe a nejlevněji koupí, kolik stojí software a kde seženou českou literaturu.

Protože se vánoční nákupy blíží, připravíme pro vás přehled všech u nás dostupných počítačů, o jejich cenách a doplňcích.

Všichni, kdo snad uvažují o koupi nového "elektronického psíka", by si neměli nechat uniknout příští číslo. Zato ty, kdož chtějí od Excaliburu koupit hry, zklameme. Hry nenahráváme ani neprodáváme (*zatím*). Můžeme ale klidně spát a neklepeme se v noci strachy, že k nám vlítne softwarová policie a zabaví nám kazety a diskety.

Ještě nám leží na srdci - zpropadená řeka ve hře Cadaver. Nikdo na naší hádanku nemohl přijít, protože obrázek hradu nad ní byl původně v horní části nepodařené obálky z pátého čísla. Jen asi autor ví, že to byl Český Šternberk na Sázavě...

Chceme podčkovat všem hráčům, kteří si najdou chvíli volného času a napíší nám do redakce. Speciální díky Vítkovi Cermákovi z Prahy, jeho dopisy nás vždy povzbudí do další práce. Jeho nejtajnější přání prý je - Excalibur deníkem!

Na shledanou za měsíc!

Vaše redakce

připravil LLG

Jako každý měsíc,
vylosovali jsme
z řad přispěvatelů
do naší ankety
ŠLEHAČKA NA DORTĚ -
žebříčku nejpopulárnějších
počítačových her
majitele nového joysticku.
Stal se jím

Daniel Macek

z Brandýsa nad Labem.
Srdečně blahopřejeme
a zveme vás všechny
k účasti na dalším kole.
Těšíme se na vaše tipy
i na další dopisy!

Protože vám chce Excalibur přinášet co nejnovější informace, připravili jsme pro vás aktuální pořadí her na osmibitové počítače. Žebříček jsme si vypůjčili ze zářijového čísla Computer + Video Games. Co tedy nejraději hrají kluci z Anglie?

SPECTRUM

1 Bubble Bobble * Hit Squad
2 Professional Footballer * D&H Games
3 Magic Land Dizzy * Code Masters
4 Dizzy Panic * Code Masters
5 Slightly Magic * Hit Squad
6 Dragon Ninja * Hit Squad
7 Quattro Cartoon * Code Masters
8 Hero Quest * Gremlin
9 Spike in Transylvania * Code Masters
10 Multimixx Golf * Kixx
11 Ghostbusters 2 * Hit Squad
12 The Match * D&H Games
13 Kwik Snax * Code Masters
14 Treasure Island Dizzy * Code Masters
15 Continental Circus * Hit Squad
16 Cavemania * Atlantis
17 Operatin Wolf * Hit Squad
18 Euro Boss * E&J
19 Double Dragon * Mastertronic
20 Viz * Virgin

V tomto měsíci jsme zaznamenali naprosté vítězství hry Powermonger. Umístila se sice na vrcholu žebříčků i pro Atari 800 a pro Sinclaira! Protože podle vašich tipů připravujeme recenze a návody, snažte se, prosíme, tipovat jen ty hry, které skutečně na svém počítači hrajete a máte.

Na třetí místo se bleskově vyšvihla strategická hra Mega-lo-Mania. Je velice podobná hrám od firmy Bullfrog (Populous, Powermonger), přesný návod a strategii přineseme v příštím čísle. Na sedmém místě vítáme starší hru od SSI (vytvořila i B. Rogerse). Je typickou hrou ve vlastní roli. Ovládání i popis kouzel se také připravuje do dalších čísel. Za povšimnutí stojí druhé místo hry Tetris II v žebříčku pro ZX. Poprvé boduje hra od českého autora - F.Fuky.

Na vaše tři tipy nejlepších her se těší

redakce

1	**Powermonger** Bullfrog	Ex 3
2	**Dungeon Master** FTL	Ex 4
3	**Mega-lo-Mania** Image Works	✸
4	**Lotus Turbo E.C.** Gremlin	Ex 1 ↑
5	**Turrican II** Rainbow Arts	Ex 5 ↓
6	**Lemmings** DMA Psygnosis	Ex 2 ↓
7	**Champions of Krynn** SSI	✸
8	**Chaos Strikes Back** FTL	Ex 4 ↑
9	**Myth** System 3	↓
10	**Railroad Tycoon** MicroProse	Ex 6 ↓

Kupón, který nalepíte na korespondenční lístek, najdete na předposlední straně. Nezapomeňte napsat, jaký počítač vlastníte a jestliže se chcete zúčastnit slosování, pak také čitelně napište úplnou zpáteční adresu!

800

1. Powermonger (!)
2. Lotus Turbo E.C.
3. Lemmings

C64

1. Turrican II
2. Elvira
3. A.C.E.

PC

1. Dungeon Master
2. Prince of Persia
3. Powermonger

ZX Spectrum

1. Powermonger (!)
2. Tetris II
3. Elvira

ST

1. Powermonger
2. Chaos Strikes B.
3. Lotus Turbo E.C.

Amiga

1. Lotus Turbo E.C.
2. Powermonger
3. Dungeon Master

Hra ELVIRA - The Mistress Of the Dark - byla loni vytvořena firmou Accolade . Je to klasická textová adventure provázená výborně nakreslenými obrázky, často animovanými. Název hry svádí k myšlence, že hra byla vytvořena podle filmu, ale není tomu tak.

Přicházíte do neznámého zámku. Jste lapen strážemi a odvlečen do temného vězení. Stráže jste zaslechl mluvit o jakési příšerné smrti. Z chmurných myšlenek vás vytrhne příchod krásné dívky. Ta vás vyzve, aby jste ji následoval. Odvede vás do hradní kuchyně a vysvětlí vám situaci. Nezachránila vás prý jen tak, něco od vás potřebuje. Musíte zničit zdejší hradní paní Emeldu, mocnou kouzelnici. Ta Elviře před jistou dobou strašně ubližila. Abyste nezačínal jen tak s holýma rukama, daruje vám Elvira dýku a cosi k snědku. Nechá vás stát zmateného na nádvoří. Co teď? Pro toho kdo by si snad nevěděl rady zde otiskujeme kompletní návod i s mapou.

Stojíte na nádvoří, vraťte se k bráně a jděte do strážní místnosti č.1 (viz mapa). Vezměte si meč a štít, ať nebojujete jen dýkou od Elviry. Vejděte do hlavní budovy. Při střetnutích se strážemi snad radu nepotřebujete, musíte nepřítele stůj co stůj porazit. Zahněte do dveří vpravo (2 - obývací pokoj), utrhněte list mandragory a seberte kolík z ohniště. Vejděte do protější knihovny (3) a seberte Knihu kouzel. Ve zbrojnici (4) položte meč a štít ze strážnice (nikoli však dýku!) a ozbrojte se tím největším mečem a štítem z rytířské zbroje. Vezměte si zde také kuši. V baru (5) seberte lahvičku absintu a sejděte po schodech do kuchyně k Elviře. Dejte ji Kouzelnou knihu, aby vám nadále mohla být nápomocna svými kouzly. Veškeré bylinky které posbíráte, netahejte stále s sebou, ale noste je do kuchyně.

Nyní bude vaším úkolem najít šest zlatých klíčů k truhle v zamčené věži. Truhle skrývá kouzlo s jehož pomocí zničíte Emeldu. Nejdříve jděte do druhého patra hl. budovy, projděte všechny místnosti kromě ložnice upírky (11) a přitom posbírejte všechny šipky do kuše a Bibli. Stavte se také v koupelně (7) a v ní vezměte lahvičku ze škvíry. Dále se vydejte do zahrady. Zde sbírejte všechny bylinky na které narazíte. Jsou to i listy stromů a keřů atd. Jděte k terči (7) a naučte se střílet z kuše. Pokračujte do zahradníkova domku a seberte tuhému fešákovi křížek. Fuj, červi - chystal se asi na ryby, chudák. Vezměte klíček z krabice a cibuli ze stropu. Vraťte se před místnost s terčem a odemkněte si sklenik (9). Poberte v něm bylinky a rýč. Nyní sestupte do sklepení (A-A'), projděte se po několika místnostech a posbírejte pár broučků, potom vejděte do mučírny (10). Odtáhněte dlaždici, seberte ostatky a PRVNÍ klíč! Nezapomeňte tu ani pytel se solí a vyjděte na denní světlo.

Vraťte se do kuchyně a zkraťte Elvíře dlouhou chvíli brouky (položte je i se solí). Nechte tu bylinky, ale seberte rukavice a jděte do druhého patra k upírce (11). Zabijte ji kolíkem a vezměte si další šipku do kuše. Nyní na nádvoří a do kovárny (12). Vyndejte misku z bedny, položte ji do výhně a vhoďte do ní zahradníkův stříbrný křížek. Do roztaveného stříbra namočte jednu šipku, tím ji postříbříte. Jděte do stáje a zastřelte stříbrnou šipku vlkodlaka. Seberte seno, žínč a zpoza kamenu s kruhem v poslední ohradě vezměte DRUHÝ klíč.

Vraťte se do zahrady a vejděte do bludiště. Podle mapy dojděte až k hustému roští před skrytým jezírkem. Střelte do něj pár šipek z kuše, vlezte dovnitř a sundejte prsten z větvičky. U jezírka (13) posbírejte všechny rostlinky a vraťte se ke vchodu do labyrintu. Jděte do (14), sestřelte ptáka kuši, seberte mu pírko a TŘETÍ klíč.

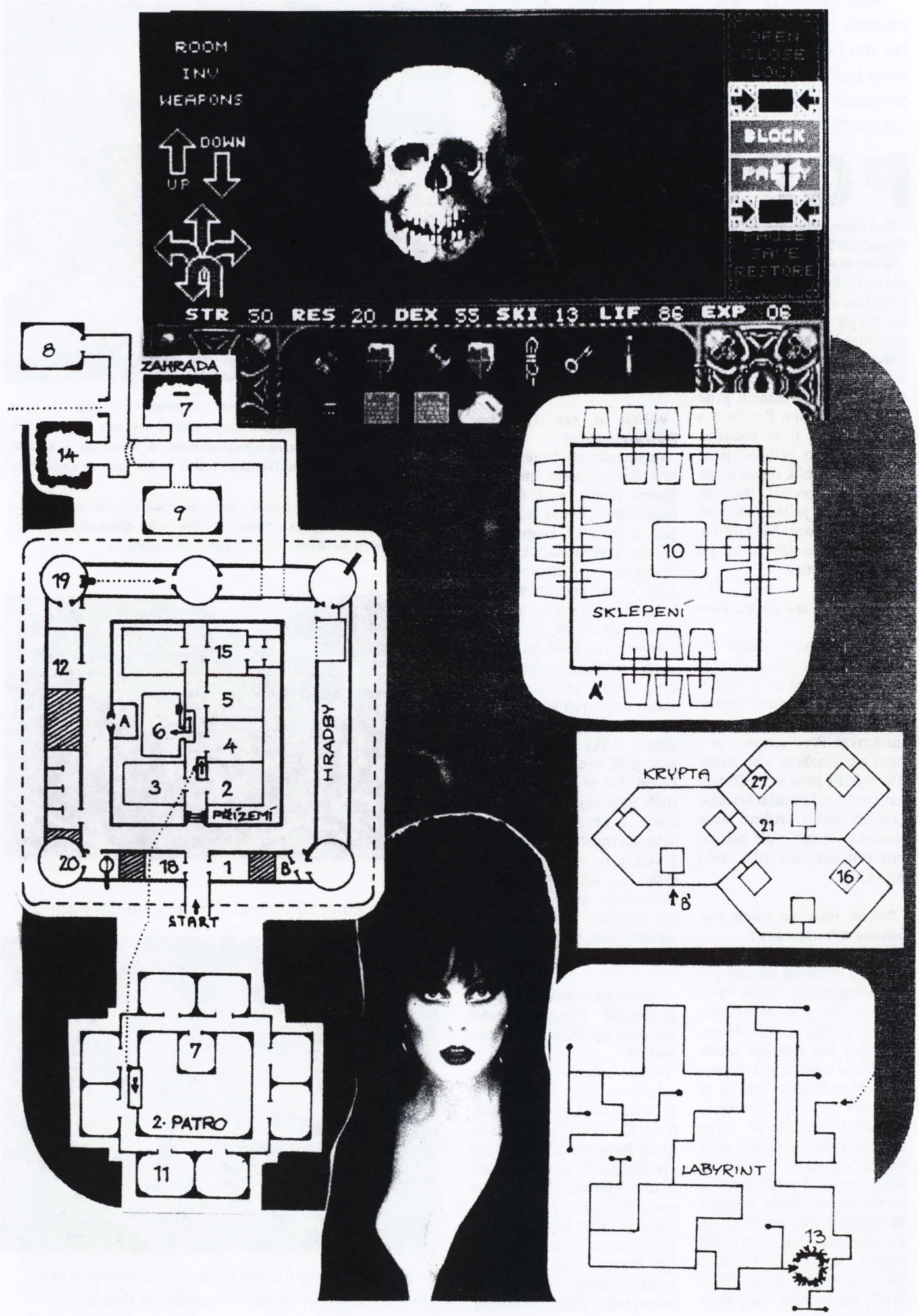
Vejděte do hlavní budovy a vstupte do kostela (15). Vložte prsten z labyrintu do kříže a vlezte do otvoru, zde si vezměte královskou korunu a před obrazem přečtěte modlitbu z Bible. Králové nasaďte korunu, odložte svůj, a vezměte si královský meč. Jděte na nádvoří a sestupte do katakomb (B-B'). Zahněte vpravo a jděte před místnost (16). Zde je trochu tuhý protivník, ale Mečem králů ho zničíte. Seberte mu kámen a vejděte do kobky (16), tady seberte klíč z rakve a jděte do kobky (17). Tady uložte ostatky z mučírny do prázdné rakve a vraťte se na nádvoří. Jděte do strážnice č.2 (18), zabijte slepého hlídače a za papírem na nástěnce najdete ČTVRTÝ klíč.

Nyní opět do mučírny ve sklepení (10). Seberte kleště a do kuchyně! U ohniště vezměte do kleští hořící uhlík a spěchejte na hradby na věž s kanónem (19). Zapalte doutnák uhlíkem a výstřel poboří protější věž. Cestou k ní potkáte tak zdatného bojovníka, že ho nebudete moci zabít mečem. Poraďte se o tom tedy s kuší a ta ho snad vyřídí. Teď ke studni (20). Slezte do ní po laně (nezapomeňte vzít mech). Proplavte chodbičkou a odemknete-li mříž klíčem z rakve, vyplavete v hradním příkopu napuštěném smrdutou vodou. Plavte jednou rovně a devětkrát vpravo, potopte se a vezměte rytíři (to je ten, co zkoušel skákat z hradeb) PÁTÝ klíč.

Vraťte se na nádvoří a jděte do kuchyně k Elviře. Podle manuálu si namixujte kouzlo na světlo a to pak použijte u tajného vchodu vlevo. Elvira vám přinese ŠESTÝ klíč!

Jděte do pobořené věže, vsuňte klíče do zámků ve správném pořadí a seberte svitek kouzel působících proti Emeldě. Odtud jděte do katakomb na rozcestí (21) a vložte obrův kámen do otvoru v podlaze. Slezte dolů a objevíte se v Emeldině doupěti. Vsuňte Královský meč do oltáře před ní, přečtěte zaříkadlo a probodněte Emeldu dýkou. Dále netřeba radit.

U dalších návodů ahoj! ANDREW.


ROOM
INV
WEAPONS
UP
DOWN
OPEN
CLOSE
LOOK
BLOCK
PAUSE
SAVE
RESTORE
STR 50 RES 20 DEX 55 SKI 13 LIF 86 EXP 06
8
ZAHRADA
7
14
9
19
12
15
5
A
6
4
3
2
PŘÍZEMÍ
HRADBY
20
18
1
B
START
10
SKLEPENÍ
A'
KRYPTA
27
21
16
B'
7
2. PATRO
11
LABYRINT
13

Kdo čte i zahraniční herní časopisy, tomu jistě neunikly obrázky z připravovaných Populous II. Nová hra má být dokončena před vánoci a mezi fanoušky firmy Bullfrog jistě vyvolá nemalý rozruch. Kdo stojí za projektem nového dílu Populous? Peter Molyneux odpovídá na otázky anglickému časopisu The One...

POPULOUS

The One: Jak jste přišli na Populous?

Peter Molyneux: Když jsme vytvořili Bullfrog, chtěli jsme přicházet s hrami, které tu ještě nebyly a hlavně nekopírovat nápady druhých. To byl hlavní důvod, proč jsme začali pracovat na Populous - bylo to něco jiného. Postavili jsme si z Lega krajinu Populous a přenesli jsme ji do počítače. Na základním příběhu jsme pracovali několik týdnů a pak jsme to celé převedli do počítače. Byla to jediná cesta jak hru nasimulovat. Některé kostičky Lega se nám válejí po kanceláři dodnes.

A co řeknete na Powermonger?

To přišlo jako důsledek Populous. Zjistili jsme, že pohled z kopečka na malé lidičky ještě nikdo před námi nepoužil. V zásadě je Powermonger inspirován Populousem - je v něm ale mnohem více strategie. Snažili jsme se nasimulovat život konkrétního člověka. Dalším naším krokem bude městská úroveň - ale nemyslím tím simulaci jako třeba Sim City.

Čekali jste, že bude Populous tak úspěšný?

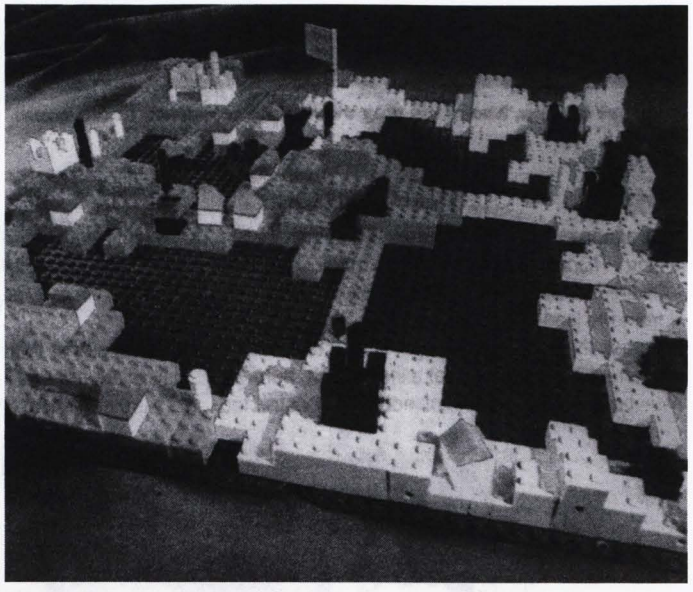
Mysleli jsme si, že se lidé budou o Populous zajímat pro jeho originalitu. Třeba že si řeknou: "To je skutečně zvláštní," a půjdou na věc. O tom, jak bude hra nakonec úspěšná, jsme neměli ani ponětí. Prvním náznakem bylo to, že za námi přišel jeden novinář. Speciálně jsme kvůli němu uklidili kancelář a byli jsme hodně nervózní. Choval se docela chladně a tak jsem se na něj během oběda v hospodě obrátil s třesoucími se rty a s otázkou: "Tak co si o Populous myslíte?" Očekávali jsme, že řekne prostě: "Dobrý!", ale on nám řekl, že je to ta nejlepší hra, kterou kdy hrál. Div jsem nespadl ze židle! Nemohl jsem prostě věřit, že by snad takový chlapík mohl mít z hraní Populous potěšení. Legrační na tom bylo, že když jsme se pak vrátili z oběda, požádal nás, jestli by si to mohl ještě zkusit.

Věříte si tak i u hry Powermonger?

Ve skutečnosti jsme byli ze hry Powermonger nervózní, hlavně proto, že se dělala v časové tísni. Byl to velký projekt a ještě ke všemu jsme zrovna kontrolovali konverzi Populous na ostatní počítače. Lidé si ani neuvědomují, na kolika typech počítačů už hra chodí - do dnešní doby už na patnácti! Do každého z nich jsme museli investovat trochu času - technická pomoc, rozeslání zdrojových textů a sprite dat. Do toho jsme přidělávali datové disky k Populous - ach, ještě bych zapomněl na Flood. Na příběhu hry jsme měli ještě nějakou chvíli pracovat. I když Powermonger oslovuje mnoho lidí, kteří mají velice, ale velice rádi strategické hry, schází tomu jakýsi extraprvek, který by oslovoval každého. Neměl bych to vlastně říkat, měl bych všechno co děláme vychvalovat.

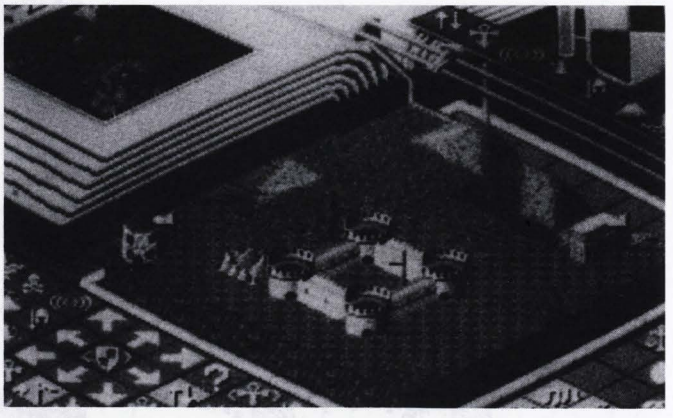
Jsou zde i záměry naprogramovat Populous také do coin-up (hracího automatu)?

Nějaké ano. Před časem se mluvilo o tom, že nasadíme Populous do arkádového systému SNK Neo Geo. Mělo by to asi fungovat tak, že strčíte kreditní kartu do stroje, budete hrát Populous třeba 20 minut a pak kartu vyjmete. Pak byste se mohl kdykoliv vrátit a pokračovat přesně tam, kde jste přestal. Populous se ale nemusí propůjčovat arkádním hrám, třeba jako Lemmings!

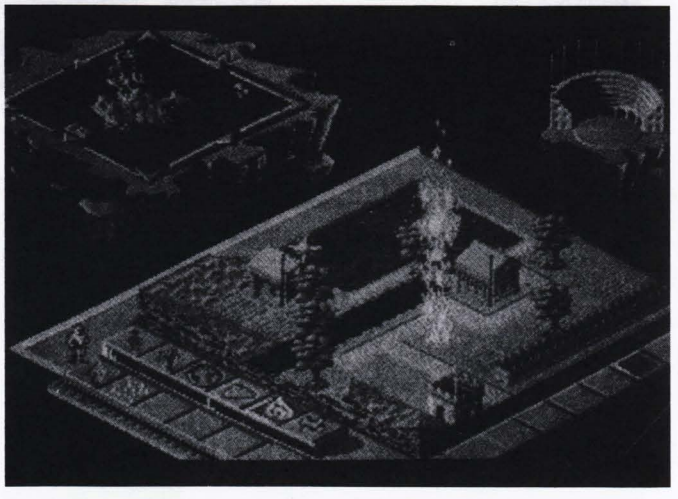


Až teprve při pohledu na tento obrázek, který ukazuje zemi Populous, sestavenou z kostiček Lega, jsem si uvědomil, jaká je úzká souvislost mezi počítačovým modelováním a stavěním z kostek. Obávám se, že děti to podvědomě tuší a proto jsou do Lega celé žhavé.

Možná, že by to byl i dobrý námět na počítačovou hru pro malé děti - takováhle skládačka. Navíc by měla jednu obrovskou výhodu. Před spaním by se uklidila jedním cvaknutím vypínače.



Výsledek, který už známe. Strategická hra Populous.



I výborné může být ještě lepší. Připravovaná hra Populous 2 s motivy ze starověkého Řecka.

Proč si myslíte, že zrovna Populous a Powermonger jsou tak populární?

Kdybych na to znal přesnou odpověď, pak bych byl ohromně šťastný. Prodal bych své znalosti několika společnostem a vydělal bych na tom miliony a miliony liber. Neumím to tedy přesně vystihnout, je to hlavně tím, že se tak liší od jiných her. Za druhé jsou naše hry takové... osobní. Vidíte v nich človíčky, jak chodí sem a tam a vy se cítíte, jako byste řídili něco velkého a masivního. Je v tom jakási megalomanie. Myslím si, že každý z nás by chtěl něco dobýt nebo zničit.

Co bude nového na pokračování Populous?

Pracujeme na tom strašně usilovně. Už se ani nedíváme na původní kód - je to totálně přepracované. Když jsme dělali první Populous, ani jsme pořádně nevěděli, jak animovat postavy. Dneska se hlavně soustřeďujeme na to abychom vyprodukovali mnoho a mnoho efektů. Dřív jste mohli vyvolat jenom zemětřesení, sopky či bažiny. Teď budete mít přes čtyřicet různých efektu, počínaje přílivovou vlnou tsunami, epidemií, morem, tornádem či větrnými smršťěmi konče. Tak jak přecházíte z úrovně do úrovně získáváte postupně přístup ke katastrofám. Je to podobné jako při hře s rolemi. Stáváte se zkušenějším bohem, vaše schopnost činit dobro nebo zlo se zlepšuje. Hru jsme zasadili do prostředí starověkého Řecka, hlavně pro jednoduchý architektonický styl. Mělo by to se starověkými budovami působit vizuálně ohromujícím dojmem, těžko to popsat slovy. Nyní je hra neuvěřitelně rychlá. Krajina se za dvě minuty zaplní budovami, budeme to muset zpomalit. Doufejme, že se nám také podaří zlepšit zvuky. To je důležitá složka hry, ale bohužel, nikdo z nás není rozený hudebník. Hledáme někoho, kdo má talent naprogramovat naše myšlenky. Doufáme, že se nám se zvukem nakonec podaří udělat takové kousky, jaké tu ještě nebyly. Je tu mnoho "hlasů" katastrof a lidí. Jak lidé pracují a chodí sem a tam, je tu spoustu zvuku citlivých na děj hry. Třeba když některý z vašich lidiček uvidí nepřítele, který je ještě mimo obrazovku, měl by zařvat: "Do útoku!" Vy uslyšíte kviknutí "Do útoku" a hned víte, že za kopcem je nepřítel. Lidičky by vás měli aktuálně informovat, že je zde něco, na co byste si měli dát pozor a začít to hledat.

Bude také jednou Powermonger II?

Ještě to nemáme v plánu. Já nemám rád, když se moc trvá na pokračování. Může to končit tím, že děláte více pokračování, než vlastních her. A my máme tolik nápadů na další hry! Populous 2 děláme hlavně proto, že jsme v prvé části toho hodně vynechali.

Vyvíjíte už některou z těchto her?

Pracujeme na dvou nových projektech. Nazýváme je pracovně Bob a Creation. Creation je něco podobného jako Populous, ale nebyla navržena na Legu. Jako návrhového materiálu používáme jiného fyzikálního media - neřeknu vám jakého, protože by to byla stopa, o čem hra je. Bob bude akčně strategická hra s fantastickou grafikou, nechci to vychvalovat, ale určitě je to to nejlepší, co jsem v poslední době viděl.

Hrajete stále hry?

Samozřejmě. Teď jsem se zabýval Eye of The Beholder na PC, ale nejsem si tak jistý, zda tím budu nadále ztrácet čas. Je to až moc podobné na Dungeon Master. Také jsem dokončil jednu úroveň v Captive, hm... a o Ghengis Chanovi radši mluvit nebudu. Toho právě neúspěšně hraji. Já mám rád hry, které mají hodnotu peněz za ně vydaných. To je při našem navrhování her jedno z měřítek. Zaplatím-li za hru 25 dolarů, pak bych za ně měl dostat 25 hodin zábavy.

Jak Vy vidíte další vývoj her?

Jakmile se naučíme lépe a lépe programovat, dostane simulační stránka věci zelenou. Zatím je vrcholem v tomto snažení Sim Earth. Objem výzkumu a znalostí, které musíte při hře "vstřebat", je obrovský. Simulace je ohromný prostor pro náš herní průmysl. Oslovuje to mnohem více lidí než jen nějaké malé děti, které si chtějí vystřelit po zeleném marťánkovi. Ale nemůžeme si dovolit být do simulací příliš zahleděni, musíme si uvědomit, že se nám při hraní nesmí vytratit radost a zábava. Hry se stávají detailnější a podrobnější a bude stále méně firem a vývojových center. Rád bych, aby se Bullfrog zapojili i do navrhování stolních her - 95% všech stolních her, které jsem hrál, jsou pro kočku! Rádi bychom se také podívali na multimedia (zjednodušeně- programy na kompaktních discích), ale s tím chceme udělat něco speciálního.

Jaké hračičky budou podle Vás na trhu na začátku jedenadvacátého století?

Budeme se muset zřící všech těch joysticků a klávesnic. Věřím, že je teoreticky možné zajistit přímé spojení s lidským mozkem a obejít tak audiovizuální typ vnějšího světa. Virtuální realita je jenom hrubá a humpolácká metoda oblafnutí těla. Vaše vědomí se bude řídit patrně pomocí neuronových impulsů snímaných senzorem za krkem. K tomu ale asi na začátku příštího století ještě nedojde.

Popište, prosím, Bullfrog jednou větou.

Dezorganizovaná, ale čilá.

upravil LLG

R
RO
ROZ
ROZŠ
ROZŠÍ
ROZŠÍŘ
ROZŠÍŘE
ROZŠÍŘEN
ROZŠÍŘENÍ
PAMĚTI PRO POČÍTAČE
Amiga 500
vlastní instalace
512 KB 1890 Kčs
2,5 MB 5980 Kčs
externí drive 3000 Kčs
dodává firma ZSWARE
volejte telefon Praha
(02) 855 10 18
To je dárek pod stromeček!

Pro vaši orientaci

Sierra On-Line

Adventure hry od firmy Sierra On-Line:

King's Quest
King's Quest II
King's Quest III
King's Quest IV
King's Quest V
Space Quest
Space Quest II
Space Quest III
Space Quest IV
Police Quest
Police Quest II
Leisure Suit Larry
Leisure Suit Larry II
Leisure Suit Larry III
Manhunter New York
Manhunter San Francisco
Black Cauldron
Mixed Up Mother Goose
Gold Rush!
Code Name: Iceman
Colonel's Bequest
Conquest of Camelot
Hero's Quest
Hero's Quest II

Připravované tituly, které by se měly objevit ještě letos:

Leisure Suit Larry V - Passionate Patty Does a little Undercover Work
Police Quest III - The Kindred
Conquest of the Longbow - The Legend of Robin Hood

Žádáte-li o radu, pište (anglicky) na adresu:

Sierra On-Line, Inc.
Attn: Customer Service,
P.O.Box 485, Coarsegold,
CA 93614 U.S.A.

V počítačové prodejně
v Martinské
ulici
u OD MÁJ koupíte
Excalibur
Amiga Magazín
PCM
a počítačovou literaturu
Také starší čísla
Excaliburu!

OVLÁDÁNÍ POPIS MISÍ

Mapky sektorů na straně 31

Všechny funkce z klávesnice jsou nejprve uvedeny pro americkou klávesnici, v závorce najdete ekvivalenty pro klávesnici německou. Některé funkce lze ovládat více způsoby, pak sou klávesy oddčleny čárkou. Zkratka NB znamená numerický blok.

Pohledy v kabině:
3, 1 NB Dopředu (kokpit)
4, 7 NB Doleva
5, 3 NB Dozadu
6, 9 NB Doprava
[(U:)Pohled nahoru
] (+)Pohled dolů

Pohledy mimo kabinu:
9 Trackování (venkovní)
2 Rotace
U Pohled ze satelitu
8 Pohled z řídící věže

Funkční klávesy:
F1 Zoom +
F2 Zoom -
F3 Citlivost ovládání -
F4 Citlivost ovladani +
F5 Radar - normální mód
F6 Radar - stopový mód
F7 Radar - přistávací ILS mód
F9 Centruje yaw/pitch vychýlení

Hlavní ovládací prvky:
+ NB Plyn + (start)
- NB Plyn -
W Brzdy podvozku
B Brzdy motoru
R Radar On/Off
F Klapky
G Podvozek
C Přepíná COMED radar/ mapa
/ NB Přídavné spalování / normál
Help,* NB Centrování letadla 0 NB Tepelný odvaděč (Flare)
NB Radarový odvaděč (Chaff)
A Autopilot
X Zrušení zaměření cíle
; (O:) Waypoint -
, (A:) Waypoint +
‹ (,) Afterburner -
› (-) Afterburner +
Alt Zpomalené ovládání On/ Off
Shift + směr Yaw/Pitch vychýlení
EE CM On/Off
OL COS On/Off
T Volba vzdušného cíle
S Vypíná zvuk
P Pauza
Esc Rolovací menu

Ovládání zbraní:
Return, (NB, (I) NB Přepínání zbraní vzduch-vzduch
Backspace,) NB, (I) NB Přepínání zbraní vzduch-země
V Přehled zásobníků
Mezerník Střelba
Ctrl + D Autopilot k waypointu
B Černá skříňka
E Katapultace
C Odhození středového nákladu
K Odhození celého nákladu

POPIS MISÍ:
1) MILK RUN
Waypoint: D1-D3
Účinné zbraně: Mk84, Maverick
Poslání pro začátečníky. Vaším úkolem je zničit tři cvičné budovy v sektoru C1.

2) BLACK BANDIT
Waypoint: D12
Účinné zbraně: AIM-9L, AIM-9J, kanón
Ze severu (sektor C2) se k vaší základně blíží nejlepší pilot nepřítele. Zničte jej.

3) RATTLESNAKE ROUNDUP
Waypoint: D13
Účinné zbraně: Mk84, Maverick, kanón
Zničte tři SAM-základny v sektoru B3.

4) DOUBLE TROUBLE
Waypoint: Různé
Účinné zbraně: AIM-9L, AIM-9J, kanón
Nepřátelé proti vám vyslali dvojici svých nejlepších pilotů. Nacházejí se někde ve vzdušném prostoru nepřítele (všechny sektory mimo C1 a C2). Zničte je.

5) DRAGON'S TAIL
Waypoint: D4
Účinné zbraně: Mk84, Maverick
Zničte most v sektoru A2.

6) DRAGON'S JAW
Waypoint: D5
Účinné zbraně: Mk84
Zničte mohutný most v sektoru A3.

7) HORNET'S NEST
Waypoint: D6
Účinné zbraně: Durandal
Zničte centrální nepřátelské letiště v sektoru A3. Je třeba zasáhnout místo, kde se obě dráhy protínají.

8) BEAR'S DEN
Waypoint: D7
Účinné zbraně: Mk84, Maverick
Zničte nepřátelské komunikační centrum v sektoru A3.

9) VENUS FLYTRAP
Waypoint: D8, D9
Účinné zbraně: Mk84, Maverick, kanón
Zničte SAM-základny u letiště v sektoru A1.

10) STRIKE PALACE
Waypoint: D10, D11
Účinné zbraně: Mk84, Maverick
Zničte obě budovy velitelského stanu nepřítele v sektoru A2.

11) DOUBLE DRAGON
Waypoint: D4, D5
Účinné zbraně: Mk84, Maverick
Oba zničené mosty byly nepřítelem opět opraveny. Zničte je znovu jedinným náletem (sektory A2, A3).

12) GRAND SLAM
Waypoint: Různé
Účinné zbraně: AIM-9L, AIM-9J, kanón
Během dne má na vaši základnu (sektor C1) zaútočit čtveřice Migů. Čas a směr jejich příchodu je neznámý. Pokuste se o nemožné - zničte je!

MISSION DISK 1:
1) ROLLING THUNDER
Waypoint: D1
Účinné zbraně: Maverick, Mk84
Zničte tři tanky, které útočí na vaši základnu (sektor A1).

2) WATER SPORTS
Waypoint: D2
Účinné zbraně: Maverick, Mk84, kanón
Zničte tři výsadkové lodě nepřítele v sektoru A1.

3) TRUCK INTERDICTION
Waypoint: Různé
Účinné zbraně: Maverick, Mk84, kanón
Zničte konvoj nákladních aut, směřující k jezeru (sekt. A2, A3).

4) TRAIN INTERDICTION
Waypoint: D4, D5
Účinné zbraně: Maverick, Mk84, kanón
Zničte nepřátelský zásobovací vlak, který se pohybuje po trati v sektorech B1, C1, C2 a C3.

5) WILD WEASEL
Waypoint: Různé
Účinné zbraně: Maverick, Mk84, kanón
Zničte alespoň čtyři SAM-základny nepřítele. Vyberte si je podle vlastního vkusu.

6) DRAGON JAW
Waypoint: D7
Účinné zbraně: Maverick, Mk84
Zničte silniční most v sektoru A3.

7) DRAGON TAIL
Waypoint: D8
Účinné zbraně: Mk84
Zničte železniční most v sektoru C1.

8) POL MISSION
Waypoint: D9
Účinné zbraně: Maverick, Mk84, kanón
Zničte všechny tři cisterny (nádrže) na ropné rafinerii v sektoru C3.

9) BLUE BANDIT
Waypoint: D10
Účinné zbraně: Durandal
Zničte letiště v sektoru C3.

10) SLEDGE HAMMER
Waypoint: D11
Účinné zbraně: Maverick, Mk84
Zničte továrnu na tanky v sektoru C1 (dvě budovy).

11) THUNDERBOLT
Waypoint: D12
Účinné zbraně: Maverick, Mk84
Zničte elektrárnu v sektoru B3 (alespoň dvě chladicí věže).

12) FLAMING DART
Waypoint: D13
Účinné zbraně: Maverick, Mk84, kanón
Zničte muniční sklad v sektoru A3 (alespoň dvě budovy).

Za každé poslání vás program obdaruje body v závislosti na zvolené obtížnosti (hodnost + některé další aspekty). Dále můžete obdržet některou z pěti medailí, které FALCON zná.
Přeji hodně zábavy se Sokolem.

TAD

LÉTÁNÍ JE BÁJEČNÉ, BOMBARDOVÁNÍ JE LEPŠÍ

DAM BUSTERS

Nevíte si rady?
Tento rychlopřehled je tedy určen právě pro vás.
Přepínání mezi stanovišti:

Q - PILOT: Zleva doprava se zde nacházejí tyto přístroje:
Výškoměr
(malá ručka 1 dílek = 100 stop
velká ručka 1 dílek = 5 stop),
kompas
(červená značka symbolizuje kurs, navržený navigátorem),
umělý horizont, rychloměr
(rychlost řídí mechanik).

W - PŘEDNÍ STŘELEC:
Podobný pohled jako z místa pilota. Zaměřovač kanónu ovládáte joystickem.
Po roztočení bomby se místo zaměřovače objeví dvě rysky do kterých musíte umístit obě přehradní věže. Potom odhoďte spoušť roztočenou bombu (rychlost 232 mil/hod, výška 60 stop, přesná vzdálenost zajištěna správným umístěním vězí mezi ryskami).

E - ZADNÍ STŘELEC:
Zde ovládáte dvojici kulometů. Ovládání jako přední střelec.

R - BOMBOMETČÍK (přední střelec):
Vlevo se nachází spoušť roztočení bomby,
vpravo vypínač reflektorů.
Po rozsvícení reflektorů ovládáte joystickem výšku letadla (jako pilot). Když se světelné kruhy překryjí, dosáhli jste správné výšky k vypuštění bomby.

T - NAVIGÁTOR:
Máte k dispozici mapu, rozdělenou na šest obrazovek. Křížkem určujete doporučený kurs letadla (na kompasu pilota coby červená značka). Vyhněte se letištím, továrnám, městům apod.

Y - PRVNÍ MECHANIK:
V horní řadě vlevo se nacházejí čtyři ukazatele natočení vrtulových listů - jejich ovladače jsou vpravo dole. Vedle ciferníků vpravo nahoře najdete vypínače hasicích přístrojů. V druhé řadě se nacházejí otáčkoměry, pod nimi jejich ovladače.
Nastavením ovládacího bodu mezi páky můžete pohybovat více prvky najednou. Blikající otáčkoměr signalizuje požár motoru.

U - DRUHÝ MECHANIK:
Nahoře najdete palivoměry všech čtyř nádrží. Pod nimi se nachází ukazatel polohy přistávacích klapek.
Dole je (zleva doprava) kormidelní páka, páka ovládání klapek a páka ovládání podvozku.
Několik malých rad:
- Jak přepínat páky?
Joystickem umístěte ovladací bod pod páku (spínač). Stiskněte spoušť a pohněte joystickem nahoru či dolu.
- Co možná nejčastěji kontrolujte kabiny střelců, včas dokážete odvrátit hrozící nebezpečí.
- Nezapínejte reflektory dříve, než nad hladinou přehrady!

TAD

A-10 Tank Killer

Seznámím vás s cíli jednotlivých misí:
Training
- tank, budova, kolona nákladních vozidel, letiště, skupina tanků, vrtulník
The City
- dva objekty ve městě, letištní plocha
Bridge Busting
- dva mosty, ochrana US zásobovací kolony
Mother Hen
- několik skupin bojových vozidel, vrtulníky, objekt skladiště
Wing Man
- skupina tanků, letiště se šesti MIG 27, zásobovací základna
Tank Killer
- přes 50 bojových vozidel a SAMů
Sam Slam
- vrtulník, několik skupin bojových vozidel, letadla a jiné cíle (je to nejtěžší mise)

Druhá operace sestává z těchto misí:
Hog Heaven
- velitelské vozidlo a spousta dalších vozů a SAMu
Wolfburg
- skupina vrtulníku, deset vozidel ve městě
Crippled Bird
- ochrana druhé A 10 (opravované) před útokem velkého množství nepřátelských vozidel a SAMu (subjektivně nejtěžší mise)
Spearhead
- vrtulníky, skupiny bojových vozidel
Deep Strike
- letištní plocha, ochrana zásobovací základny před dvěma skupinami vozidel
The Vise
- ochrana letiště před několika skupinami vozidel
Air Support
- skupiny vozidel, vrtulníky, objekt na základně.
Jak je z popisu jednotlivých misí patrné, je cílů někdy více než může být munice na závěsnících. Já osobně jsem to řešil tak, že jsem si rakety Mawerick nechal na SAMy a ostatní pohyblivé cíle jsem ničil kanónem (chce to ovšem přesnou mušku).
Kokpit je vybaven velice střízlivě (radar, varovné signálky protiletadlových raket, výřez mapy, indikátor stoupání, obrazovka zaměřovače a nezbytný HUD) a tak není nutné se rozptylovat sledováním spousty údajů, jako u některých jiných simulátorů.

Přesnou mušku přeje
Petr Měrka

Fighter Bomber

OVLÁDÁNÍ PRO AMIGU (A JINÉ 16-BITY)

F1 pohled vpřed (kabina)
F2 pohled okolo
F3 pohled na letící raketu
F5 pohled z věže
F6 pohled dozadu
F7 pohled doleva
F8 pohled ze satelitu
F9 track-pohled (zezadu)
F10 pohled ze strany
1-0 rychlost (plyn)
2x0 přídavné spalování
+jemně plyn přidat
-jemně plyn ubrat
(Platí pro amer. klávesnici. Německa: ostré S a apostrof)
G podvozek
B brzda motoru
W brzda podvozku
H odpoutání se od tankeru
U přepínání monitoru (cíle/zbraně)
N přepínání cílů (waypointů)
R mění dosah radaru (3, 6, 12, 25 mil)
P pauza
Return volba zbraní
Backspace pozemní cíle
S vzdušné cíle
F tepelný odvaděč (Flare)
C radarový odvaděč (Chaff)

K ovládání letounu můžete použít joystick nebo kurzorové klávesy. FIGHTER BOMBER umí i jemné "doladování" při pohybu do stran - na německé klávesnici jsou to klávesy "," a ".". Hodně zábavy a mnoho rozbombardovaných cílů přeje TAD.

Připomínáme: Letecké simulátory Excalibur č.6

POZOR ŽIVOTU NEBEZPEČNO

Asi před třemi roky jsem se v sobotní příloze Rudého Práva dočetl o tom, jak počítačové hry vychovávají z dětí "bezcitné kruťase, zabijáky a fašisty". Pravdivost "tvrzení" byla doložena obrázkem ze hry, na kterém byl vidět nacistický dozorce. Mimochodem, podle tohoto obrázku by hra v Excaliburu dostala za grafiku patrně ocenění – 5. A to chudáci redaktoři nevěděli nic o hrách českých autorů s výmluvnými názvy: Jeden den Miloše Jakeše, Útěk z Černobylu nebo Smrt komunismu! – To by teprve byla novinářská bomba! Přišla sametová změna a "počítačoví násilníci" vyšli z módy. Našlo se však další téma o škodlivosti poč. her. Tentokrát jde o to nejcenější – o zdraví! V Mladé Frontě Dnes i v Mladém Světě jste si přečetli o tom, že ten, kdo si bude hrát u počítače hry, patrně dostane epileptický záchvat. Nepochybně! Proto také tímto Mladý Excalibur Včera nabízí nebohým "počítačovým šílencům" několik rad, jak co nejrychleji

ZEMŘÍT U POČÍTAČE?

Nenechte se od hraní ničím a nikým vyrušovat. Jakmile přijdete ze školy nebo z práce, okamžitě zapínejte počítač (nebo ho raději vůbec nevypínejte) a nahrávejte nejoblíbenější hru. Nereagujte na zvonění telefonu či zvonku. Nechoďte vůbec na záchod - na to byl čas v zaměstnání! Nováčci ať si hrají alespoň do půlnoci, pokročilí nemusí chodit spát vůbec. Super tvrdí hráči (tzv. pařani) musí vydržet u monitoru sedět přes víkend dnem i noci.

Jakmile vám přijde návštěva, snažte se ji odbýt už přede dveřmi. Pokud by náhodou proklouzla až do bytu, nesmíte ji za žádnou cenu pustit dále než do předsíně. Tam ji usaďte na botník a nevěnujte ji pokud možno žádnou pozornost. Tento bod neplatí jedině tehdy, když zjistíte, že návštěva má u sebe nový software!

Nedělat žádné přestávky! Pokud už byste neměli vůbec co hrát, doporučuji sledování televize nebo videa. Jen ne žádný pohyb!

Své počítačové "hnízdečko" si vybudujte tak, aby vám svítilo do monitoru slunce na plné pecky. K monitoru si sedněte co nejblíže, aby vám při hraní nic neuteklo. V noci si svítě v pokoji zásadně zářivkou, nebo raději světlo úplně vypněte a na monitoru nastavte jas i kontrast na maximum. Pokud se vyskytnou nějaké oční potíže, není třeba vyhledávat očního lékaře. Oči si namažte červenou "tygří mastí" a pro intezivní bolest jistě zapomenete na to, že vás oči od hraní předtím pálily. Dráty a kabely doporučuji co nejpečlivěji nastražit po pokoji tak, aby o ně každý zakopl.

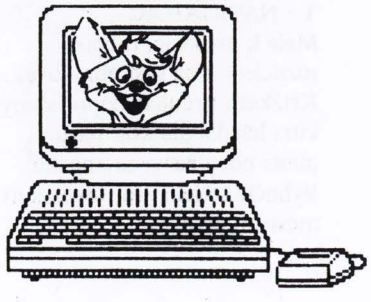
Při hraní se posaďte co nejnepohodlněji. Tak se nejvíce vcítíte do role hrdiny počítačové hry, ten to také nemá snadné! Doporučuji sedat v houpacím křesle nebo na úzké židli bez opěradel. Pokud pociťujete bolesti v zádech, sedněte si na zem a obrazovku postavte tak, abyste na ni co nejméně viděli. Jak budete muset stále natahovat a kroutit krk, určitě se vaše problémy zlepší. Klávesnici umístěte co nejblíže hrany stolu, aby při psaní byly ruce ve vzduchu nebo se opíraly o ostrou hranu stolu. Namáháním svalů ruce zároveň posilujete.

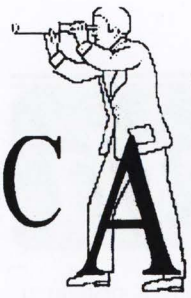
Při hraní doporučuji stále jíst sladké. Cukr v krvi urychluje vaše reakce a tlouštíci jsou prý klidnější. Doporučená strava: Čokolády, sladké limonády, Coca-Cola nebo bonbóny.

Zásadně nevětrejte! Pokud to jen jde, umístěte počítač v místnosti bez oken. Měla by být co nejteplejší (naštěstí máme v panelových domech dokonalé ústřední topení), špatně větratelná a mírně "zatuchlá". Jen tak si vytvoříte správnou "pařanskou" atmosféru. Protože monitory a televizní obrazovky vyzařují elektrostatické částečky, které nabíjejí prach a vysušují ovzduší, neměly by se nikdy vypínat. Kuřákům doporučuji při hře kouřit, popelník je však nezbytný. Mohlo by se totiž stát, že od nedopalku chytne koš plný výpisů z tiskárny. Pak byste mohli být od hraní vyrušeni příjezdem hasičů. Vyžadovali by přístup do bytu a pokud byste dodrželi první bod tohoto nevážného povídání, prokopli by vám dveře a asi by vás na chvíli od hraní zdrželi. Pak by vám do bytu kdekdo lezl a zdržení by bylo přímo úměrné velikosti díry ve dveřích.

Podle dostupných i nedostupných materiálů sepsal a sám na sobě vyzkoušel Lukáš (LLG).
Pokud nechcete zahynout hrdinnou smrtí při hraní her (uvědomte si konečně, že životy nemáte tři, ale jen jeden!), pak se řiďte jinými pravidly:

Omezte hraní na max. 4 hodiny denně
- Každou hodinu si dejte desetiminutovou pauzu, ale ne na sledování Večerníčku
- Pozor na prudké světlo, které vám svítí přímo do monitoru
- Používejte obyčejné slabé žárovky, nehrajte při zářivkách
- Než dražší počítač, kupte si raději lepší židli
- Když počítač nepoužíváte, vypněte jej
- U monitoru seďte ve vzdálenosti nejméně 75 cm, od TV min. 125 cm
- Otevřte si okno
- Jestliže pociťujete nevolnost či únavu, běžte raději ven!





CADAVER

Cadaver je kvalitní 3D hra od firmy Bitmap Brothers. Cílem hry je projít pět podlaží zámku Wulf od sklepů až po věž, kde sídlí mocný čaroděj Dianos (podrobná recenze vyšla v Ex-5). Vaším úkolem je zničit zlého pána hradu. Pro ty, kteří si neví rady, jsme připravili detailní návod. Je rozsáhlý a proto nebudeme používat věty: "Jděte na sever...", ale jen "...*S,V*". Dále místo prozkoumejte "*proz.*" a místo seberte "*seb.*". V rámci úspor místa přejdeme rovněž na tykání. Tak šťastnou cestu!

UROVEŇ I

Jeskyne* V první místnosti (1 - Cavern) seb. krumpáč a diář, S, (2 - Tunnel) přehoď páku. S, Z, S (5) odtáhni pytle, seber diamant, J, V, V, J (8- Main chamber) vezmi lano ze sudu, V, V (9 - Chamber) seber klíč a stehno - doplňuje energii.

* Z, Z, S, Z, J, J, V (10- Cavern) přehoď páku Z, S, S, V, J, J (11) polož krumpáč a natlač ho ke stěně, ta se postupně zboří, J (12 - Passage) prozkoumej smrtku, přečti si, jak dopadl tvůj předchůdce.

* Ve (13) stiskni tlačítka v pořadí zleva: 1 4 3 2. V, S, Z - dolní dveře (14 - Well) seb. klíč zpod kosti, V, Z - horní dveře (15 - Store) otevři bednu, seb. mince, V, S (16 - Gaol) odemknout zámek, S - pravé dveře (17 - Cell 2). Zde můžeš dávat trestanci nalezená stehna a on ti bude radit, ale to ty jistě nepotřebuješ.

* S, V- dolní dveře (18 - Cell 4) seb. klíč, Z, J, J, V (19 - Passage) seb. diamant, stiskni tlačítko na zdi, V, V (20 - Embalming room) proz. dolní kostru, seb. klíč, S (21 - Balm store) seb. klíč a odemkni zámek za sudem, můžeš si doplnit energii lektvary z některých lahviček.

* J, V (22 - Purificatory) seber kouzlo Learn Potion, používá se k určování neznámých tekutin, neznámou nádobku položíš a kouzlo na ni použiješ, poté již lahvička hlásí, co obsahuje.

* Z, Z, Z, S (23 - Cadaver store) opatrně skoč na okraj díry a vhoď lano do otvoru, dolů (24 - Pit). Otevři krysu, vypadne klíč ten seb. Dále seb. klíč u bedny, bednu otevři a seb. alchymistovu urnu, V, V (25 - Pit) seber 4 diamanty, Z, Z (24) naházej všech šest diamantů do vody.

* J, Z, Z, Z, J (26 - Passage) odemkni zámek, J, J (27 - Great chapel) uhas oba plamínky tak, že se na ně postavíš, V, J (28 - Lesser shrine) seb. klíč. S, V, J (29-Warriors crypt) polož minci na dolní sarkofág, dostaneš kouzlo na dočasný štít, S, V (30 - Common crypt) seb. klíč a odemkni zámek, shoď kameny z podstavce, seber kouzlo na tvorbu energie.

* Shoď obě urny z vedlejšího podstavce a seb. kouzlo na "odpaštování" truhlic, tj. Dispell Trap. Z, Z, S, S (31 - Treasury) použij odpaštovač na bednu a otevři ji, seb. Carolovu urnu. J, J, Z, J (32 - Great chapel) na levý oltář polož Carolovu urnu, seb. neznámé kouzlo.

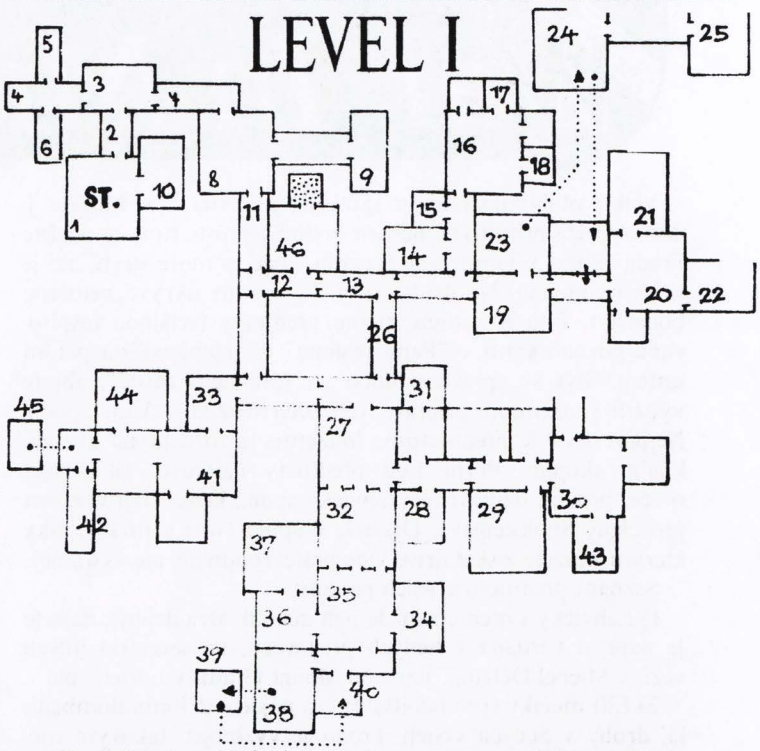
* S, S, Z, Z (33 - Mourning room) seb. obě lahvičky se svěcenou vodou. V, V, J, J, J, V (34 - Crematorium) na prázdný kámen proti dveřím polož alchymistovu urnu, seb. nádobu s krví, Z (35 - Inner sanctum) zde krev polož na oltář, seb. klíč a odemkni zámek, seb. kouzlo-na-učení, polož neznámé kouzlo z 32 a kouzlo-na-učení na ně použij, zjistíš, že se jednalo o masakrovací kouzlo, seb. ho. Z (36 - Robing room) odpasti bednu, otevři ji a seb. kouzlo na překlad cizích jazyků.

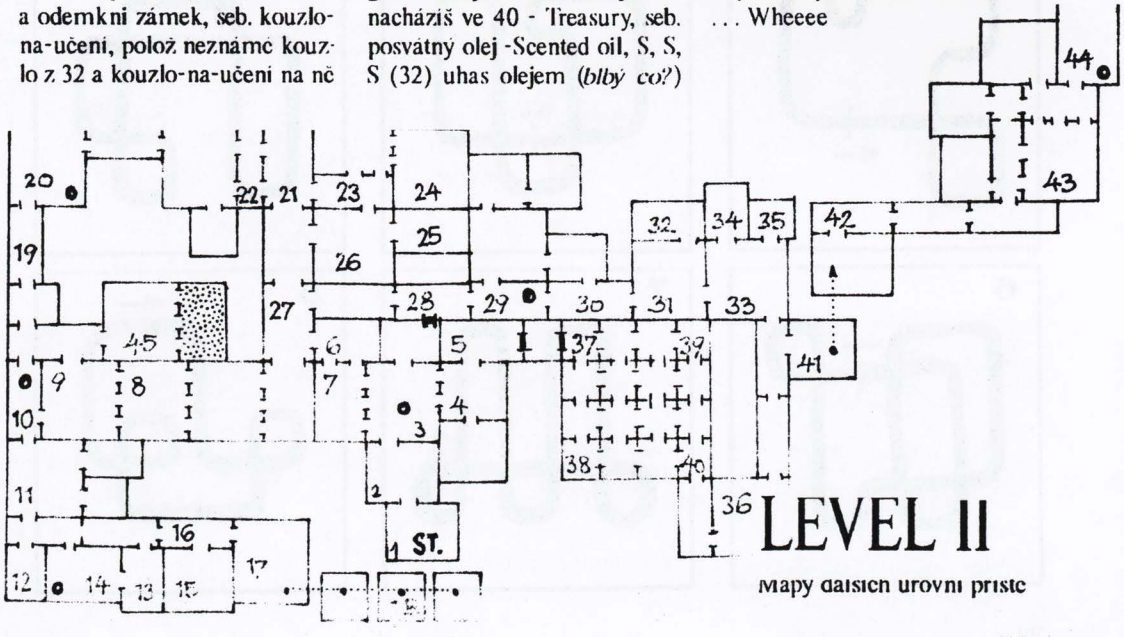
* Kamikadze amatéři můžou zkusit vzít urnu a položit ji na poslední prázdný podstavec v 34. S (35 - Library) s pomocí kouzla na jazyky si zde můžete založit čtenářský kroužek, J, V, J, Z (38 - Purificatory) seb. lahvičku se svěcenou vodou, vhoď ji do misky a napij se (39 - Inner treasury) přehoď páku, seb. věc z podstavce, přehoď páku, S, Z (38) proces opakuj s druhou a poté s třetí lahvičkou.

* Dostaneš celkem 3 kouzla: na štít - Shield, na ošálení nepřátel - Mind Blast a na magické střely - Missile. Nyní se nacházíš ve 40 - Treasury, seb. posvátný olej -Scented oil, S, S, S (32) uhas olejem (*blbý co?*) ohen na pravém oltáři - zkoušej několikrát - a pootevřeš bonus lahvičky (není nutné). S, S, Z, Z, J (41-Kings chapel) zničí zrůdu střelami missile a seb. klíč.

* Z, Z, J (42 - Treasury) otevři bednu, seb. kýtu. Můžeš ji snísť nebo obětovat v 43, není to ale nutné. S, V, S (44 - Kings armoury) seb. červený pruhovaný štít, helmu z podstavce, pravý hrudní pancíř a meč, nyní máš kompletní královskou výzbroj. J, Z, stiskni tlačítko a objevíš se v 45 - Inner treasury.

* Seb. zlaťáky a korunu, přehoď páku, V, V, S, V, V, S, S, Z, S (46 - The guardian). POZOR! Rychle použij masakr. kouzlo na draka. Proz. zdechlinu, pober zlato a stiskni tlačítko, S, přehoď páku...
... Wheeee





Mapy dalších úrovní příště

War In Middle Earth

Válka ve Středozemi je skutečně podivná hra. Můžete ji dohrát zcela primitivně během hodinky prostě tím, že pošlete Froda přímo k Orodruině (pravda, chce to moře štěstí, ale je to proveditelné). Na druhé straně program ukrývá netušené bohatství. Jsou to jednak různé předměty (většinou inspirované poznámkami v "Pánu prstenu" či "Hobitovi") a potom umění "být ve správnou dobu na správném místě", abyste využili maximum připravených scén (různá setkání apod.). Nejprve tedy k předmětům. Můžeme je rozdělit na dvě základní skupiny. První jsou předměty užitkové, jako např. meče, brnění, uzdravovací lahvičky apod., které mají význam pro členy Společenstva. Druhou skupinu tvoří artifakty, díky kterým můžete získat dříve více přátel (podivné, ale výstižné).

Seznam předmětů a jejich použití:

1) Lahvičky s medicínou: Je jich několik (dva druhy), najdete je např. u Cirdana v Šedých přístavech, na sever od Bílých vězí, v Michel Delving, jižně od Mount Gram, v Lórienu atd.

2) Elfí mečíky (pro hobity): První najdete u Toma Bombadila, druhý v Šedých vrších. Frodo je vyzbrojen takovým mečem hned od začátku hry.

3) Mithrilové košile: První obdržíte v roklince (patří Frodovi), druhá se nachází jižně od Mount Gram, třetí naleznete ve zřícenině Belegostu.

4) Křišťálová koule: Naleznete ji ve zřícenině u Mt. Gundabad. Odevzdáte-li ji králi lesních elfů Thranduilovi, získáte si okamžitě jeho přátelství.

5) Památné kladivo trpaslíků: Leží ztraceno na sever od Osamělé hory (Ereboru).

6) Throruv prsten: Jeden ze sedmi kouzelných prstenů trpaslíků, leží na západ od Dol Guldur (o jeho ztrátě se píše v "Hobitovi").

7) Starobylý elfí meč (velký): Leží ztracen na jih od zříceniny města elfů Ost-In-Edhil v Cesmínii.

8) Palantír: Kouzelný kámen Numenorejců, najdete jej jižně od Forlondu. Jeho prostřednictvím se dozvíte spoustu zajímavých informací.

8) Elfí plášť: Jeden ze tří darů paní Galadriel v Lórienu.

9) Žezlo Numenoru: Najdete je západně od Annuminasu. Patří Aragornovi, pomůže mu převzít vládu nad Minas Tirith.

10) Červený šíp: Symbol spojenectví mezi Gondorem a Rohanem. Pokud donese někdo z Denethorova rodu Šíp králi Theodenovi, rohanští přijedou na pomoc Minas Tirith.

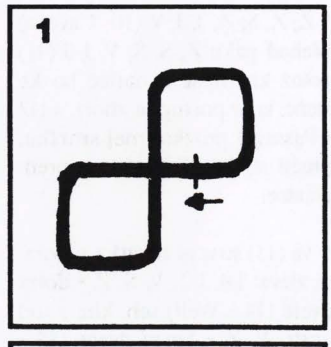
Pozn.: Všechny údaje typu "severně od, západně od" chapejte jako nejbližší pomyslný čtverečekmapy v naznačeném směru od daného místa. Dále je třeba podotknout, že pokud se nechcete sbíráním předmětů zatěžovat, moc se toho nestane - všechny jednotky nakonec skončí na vaší straně, avšak pomocí sebraných věcí můžete tento proces urychlit (což přináší značné výhody).

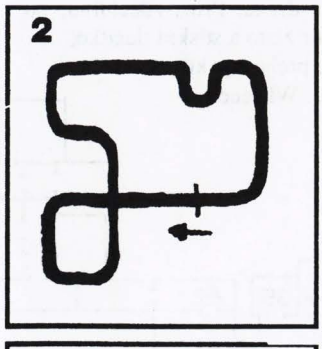
Neopomeňte navštívit všechna důležitá místa: Tomá Bombadila, Hurku, cestu k Roklince a samozřejmě Roklinku samotnou, Morii (vylákáte Gluma!), Lórien, les Fangorn atd. A pokud nebudete příliš spěchat při cestě z Eriadoru, v Morijských dolech vás nemine setkání s Balrogem. Tak si to pěkně užijte!

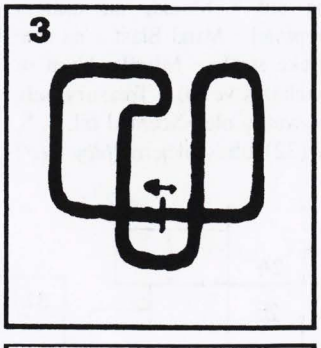
TAD

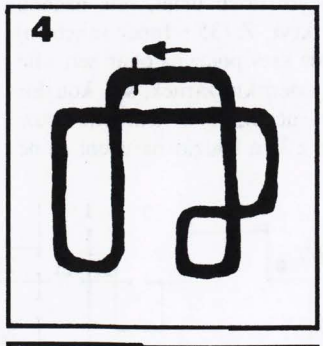
Super Cars

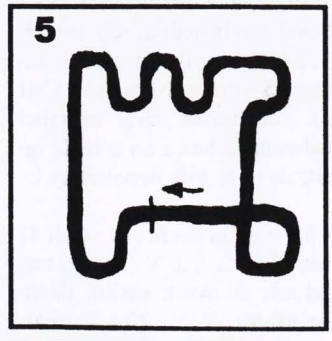
Pro super-auta kubatury 8 i 16 bitů přinášíme všechny závodní dráhy prvního dílu oblíbené hry.

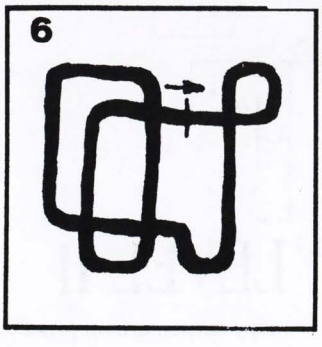


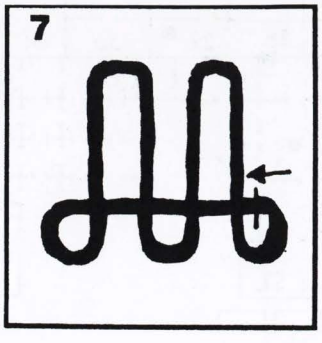


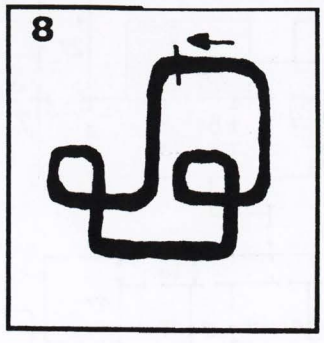


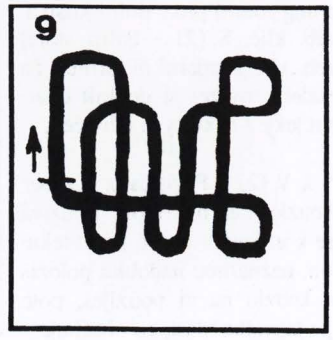












SHADOW FIRE

K plánku na poslední straně

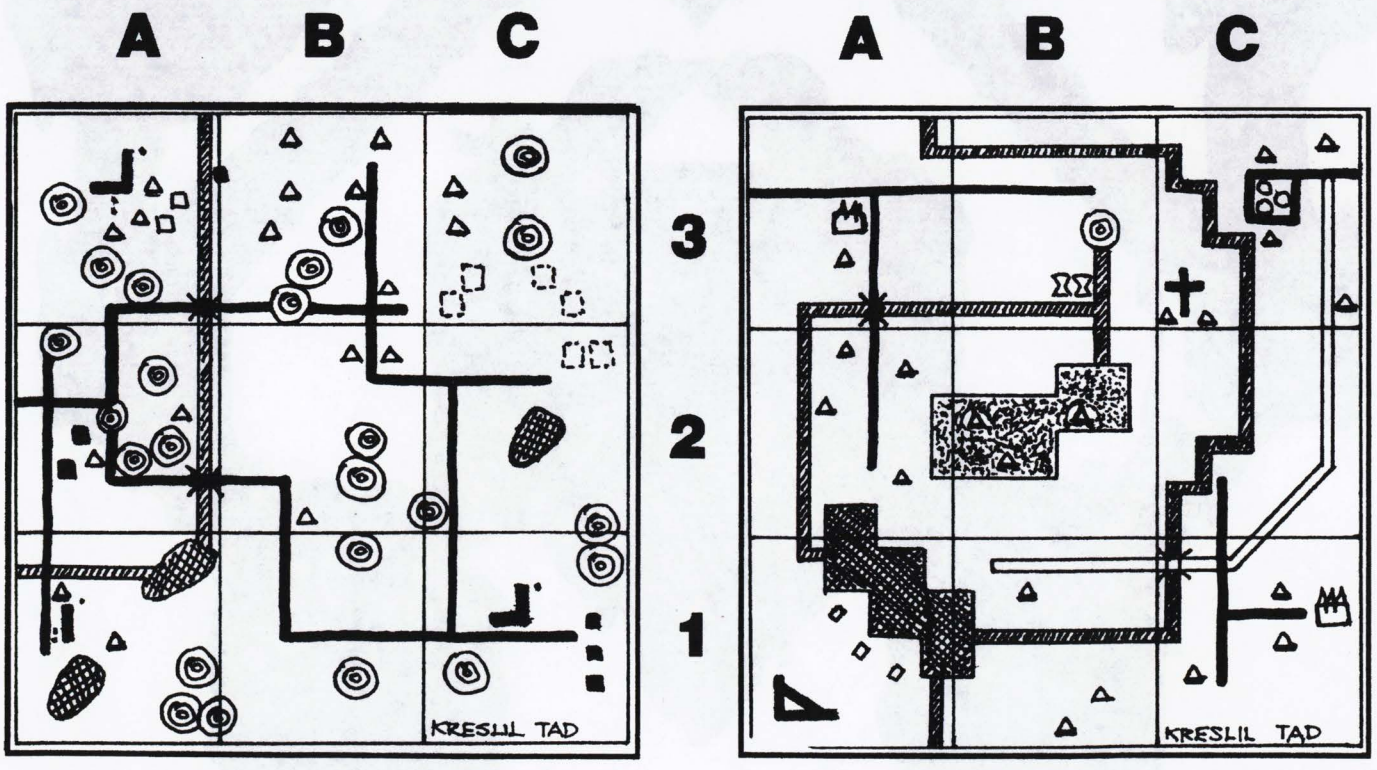
Harry Redl z Jablonce n/N nám poslal plánek a návod na strategickou hru Shadow Fire. Kdo si v tomto čísle přečetl recenzi, je mu úkol už zcela jasný: Osvobodit vyslance Kryxixe.
Několik rad do hry:
- Některé postavy umějí to, co jiné nedovedou. Severina otevírá zamknuté dveře, Manto řídí výsadkovou teleportační loď, osvobozený Kryxix bude vždy následovat Zarka. Naučte se využívat těchto předností!
- Ať má Manto stále s sebou výsadkovou loď. V boji se tak vaše parta může kdykoliv vrátit na mateřskou základnu a odpočinout si. Pokud je nepřítel ve stejném poli jako Manto, bude přenesen na váš koráb. Cizák bude zajat a vyřazen z dalších bojů.
- Vyzbrojte silné členy těžkými (laserovými) zbraněmi. Proto nejprve navštivte zbrojnice nebo seberte zbraně padlých nepřátel.
- Pokud zčervená ukazatel u symbolu vah (nosnost) , položte rychle předměty na zem a odpočiňte si. Jinak ztratíte sílu i rychlost!
- Těsně na konci hry jsem narazil na jeden problém. Po osvobození Kryxixe začne tyran Zoff prchat. Zajmu-li ho, nebo když ho nechám odletět, objeví se zpráva: Zoff not destroyed. Vyhodím-li ho do vzduchu společně s lodí, obdržím: Zoff not captured. Poradí mi někdo?

Harry Redl

Dobře si na ten poslední problém pamatuji! Kdysi jsem ho řešil několik pěrných hodin a dostal jsem se také do slepé uličky. Přikročil jsem tedy ke krajnímu a zbabělému řešení nahrál jsem kód hry do "monitoru" a chvilku jsem se v něm šťoural. Objevil jsem ještě několik dalších hlášek o tom, že Zoff zůstal naživu. Když jsem si pak zahrál pokračování (Enigma Force), bylo mi vše jasné. Zoff to musel přežít! Nebo že bych se i já zmýlil? Dohrál hru Shadow Fire někdo tak, že porazil Zoffa? Pište!

LLG

FALCON - PLÁNKY MISÍ ZE STRANY 24



SHADOW FIRE

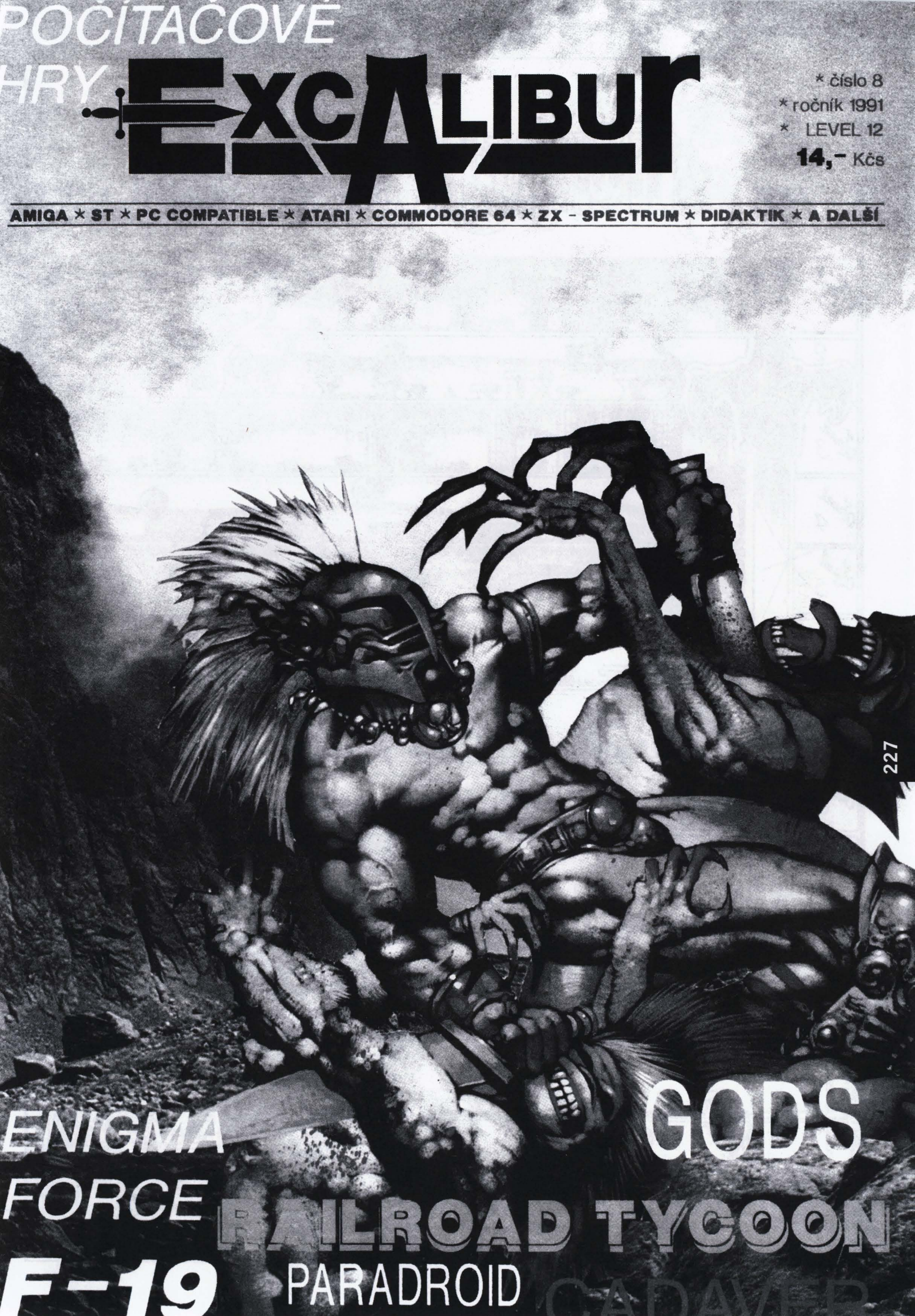
0 ZASTAVENÍ ČASU
* START
Z ZBRANĚ
MAG. KARTY
HLAVNÍ KARTA
DESTR. KARTA
DESTRUKTOR

POČÍTAČOVÉ HRY

EXCALIBUR

* číslo 8
* ročník 1991
* LEVEL 12
14,- Kčs

AMIGA ★ ST ★ PC COMPATIBLE ★ ATARI ★ COMMODORE 64 ★ ZX - SPECTRUM ★ DIDAKTIK ★ A DALŠÍ



227

ENIGMA

GODS

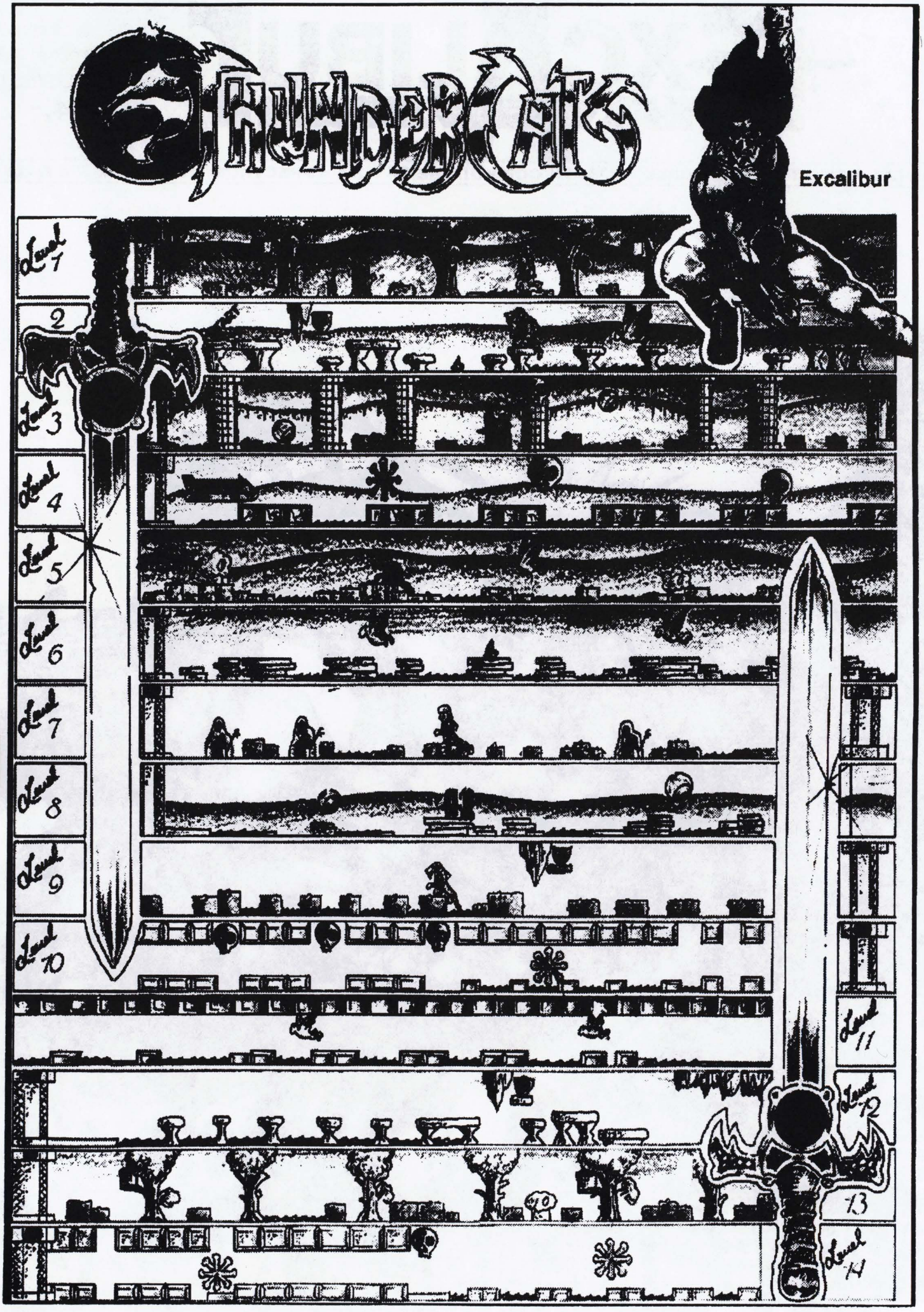
FORCE

RAILROAD TYCOON

F-19

PARADROID

CADAVER


THUNDERCATS
Excalibur
Level 1
2
Level 3
Level 4
Level 5
Level 6
Level 7
Level 8
Level 9
Level 10
Level 11
Level 12
13
Level 14

LEVEL 12

EXCALIBUR * 8

16 Ne Ano 8

Thunder Cats	mapka	2
Gods	tip na hru roku	4
Mega-lo-Mania		5
Flightsimulator II		5
Battle Command		5
F-15		6
Heroquest		6
Warlords		7
Battle Command	popis misí	8
Paradroid		9
Railroad Tycoon	návod	10
F-19	ovládání	11
Leisure Suit Larry II	návod s mapkami	12
Strike Force Harrier	ovládání	13
S		14
Žebříčky nejlepších her		15
Soko-Ban level 14	(hlavolam)	16
Rejstřík 1.ročníku Excaliburu		18
Powermonger	další návody	19
Dizzy II	návod a mapky	20
Enigma Force	pokyny a mapka	21
Cadaver level 2 a 3	návod a mapy	22
Pokemania	ZX Spectrum	24
	Atari 800 XE	25
	Sharp	26
Sharp a hry		25
Elvira supertip na nesmrtelnost		26
Belegost	návod	27
Indiana Jones II	návod	27
i-servis (inzertní služba čtenářům)		28
Cruise for a Corpse	kompletní řešení	31
Cruise for a Corpse	mapky	32

Vážení čtenáři, fandové počítačových her!

Setkáváme se v letošním ročníku naposledy. Protože jste se probojovali až do level číslo 12, náleží Vám prémie. Tou je nižší cena čísla. K uspořeným čtyřem korunám si přidejte desetník a vyměňte si ten obnos za 18 dvacetníků a jeden padesátník. Drobné použijte při řešení hlavolamu na prostřední straně. Po vyluštění můžete koupit známky a napsat nám, jak se Vám ročník líbil (co víc a co míň). Můžete nám také poslat inzerát do i-servisu a poslat tip na hru roku do naší pravidelné ankety, ve které čeká na jednoho z Vás joystick. Svými příspěvky nám ovšem uděláte radost největší. My se o ni pak podělíme s ostatními čtenáři, tak jako se dělíme o tip na Elvirovskou nesmrtelnost na straně 26.

Věříme, že nám zachováte svoji přízeň i v dalším ročníku. My se naoplátku budeme snažit obsah časopisu i jeho formu dále zlepšovat. Více se o tom dozvíte v level 1 už ročníku 1992. Těm šťastlivcům, kteří se v závěru roku stanou novými majiteli počítače, přejeme hodně zábavy a připomínáme naše heslo:

K novému počítači se nejlíp hodí starý Excalibur!

Redakce

Vánoční zlevnění
připravila i firma ZSWARE
Rozšíření paměti pro Amigu 500
512KB 1590,- Kčs a 2MB 4590,- Kčs
volejte telefon (02) 855 10 18

Náš malý dárek k Mikuláši levnější Excalibur !

ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER
MK ČR 5 204, MIC 47 129
EXCALIBUR

VYDAVATEL	Popular Computer Publishing Martin Ludvík
ŠÉFREDAKTOR	Lukáš Ladra - LLG
REDAKCE	Andrej Anastasov - ANDREW Jakub Červinka ČERV Jan Zatloukal Tomáš Adamec TAD
LAYOUT	Josef Ladra Joris
OBÁLKA	Joris
REDAKCE	**PCP Excalibur** **P. O. Box 414** **111 21 Praha 1**
PŘEDPLATNÉ	SMS U Pergamentky 8 170 00 Praha 7
ROZŠIŘUJE	PNS a soukromé distribuční firmy

*

Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha č.j. 703/91 - NP ze dne 22.5.1991

GODS
into the wonderful

Novinka s málo nápadným názvem Gods se objevila znenáhla, bez velké reklamy a s minimálním zájmem autorů tzv."preview" rubrik herních magazínů. Ale už první recenze způsobily, že kolem GODS se zvedla velká vlna zájmu a během dvou měsíců se tato hra dostala do čela všech nových arkádových žebříčků.

Firma Bitmap Brothers ma v počítačovem světě velmi dobrý zvuk. Některé její produkty jsou ozdobou softwarovych sbírek mnoha fanoušků pocitacovc zábavy. Můžeme jmenovat např. Xenon 2, který dodnes nebyl ve své kategorii překonán, nebo superhit minulého roku, akční adventure Cadaver. Nejnovější dílko má krátký název Gods.

Prastará legenda říká, že smrtelník, který objeví a projde ztracené Město Legend, stane před tváří Bohů a má právo stát se jedním z nich. Avšak pouze jednou za tisíc let se narodí takový muž, který by to dokázal. Ne nadarmo nese ve starých zkazkách toto mystické město jméno Město Strachu. Aby opovážlivec dosáhl úspěchu, musí se utkat se čtyřmi ukrutnými strážci Citadely. K nim vede cesta plná ďábelských pastí a odporných nestvůr. Pro odvážná srdce však není žádná cesta dost obtížná, pokud na jejím konci čeká dávný sen lidstva - nesmrtelnost...

Hráč má za úkol provést hrdinu čtyřmi levely, na konci každého je třeba porazit mimořádnou potvoru - strážce Citadely. Každý level je rozdělen na několik "světů", můžete je opustit až po nalezení speciálního klíče. Možná si teď říkáte - nic moc. Jenomže pozor, hra se nezvrhla v řadovou arkádu, nýbrž přináší nečekané myšlenkové a kombinační bohatství. V každém světe narazíte na celou kupu logických problémů, hádanek a chytáků. K dalšímu postupu není nutné je všechny vyřešit, ale jejich úspěšným zdoláním získáte mnohé výhody. Každý svet je takto možné projít několika různými způsoby. Město je přímo poseto spoustou tu více, tu méně užitečných předmětů, které můžete sbírat a používat. Další předměty získáte tehdy, narazíte-li na obchodníka. Pro hrdiny má plno zboží, na něž bude i ten nejostřílenější player nadšeně valit udivené oči.

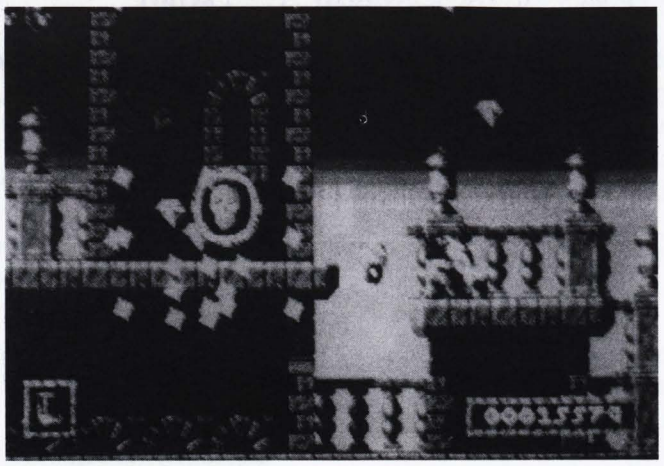
Pro mne bylo největším překvapením, jak hra důkladně a poctivě"pracuje". Každá potvora z té ohromné spousty má přesně stanovené své "zásahové body" (podobně jako u her tzv. v hlavní roli), jejichž hodnoty se pohybují od 10 bodů pro ty nejslabší z nejslabších až k 250 bodům, které dělají ze čtyř superstrážců Citadely na první pohled neporazitelné protivníky. Podobně je tomu i u zbraní - každá z nich má své hodnocení nebezpečnosti (od 1 do 25 bodů za zásah). Kromě toho brzy zjistíte, že některé zbraně mají své specifické vlastnosti, kterými dokáží jak potěšit, tak zarmoutit. A ještě jedna příjemná věc, kterou ocení všichni, kdo nemají mnoho času či nejsou s joystickem právě jedna ruka. Do hry je zabudován systém klíčových hesel - "passwordů", který po neúspěchu umožňue nevracet se stále až k úplnému začátku.

Myšlenkový základ hry je tedy výborný, avšak bez patřičného zpracování by asi nakonec zůstal nepovšimnut. Nestalo se tak. Od prvního okamžiku je vám jasné, ze Bitmap Brothers se svoji hrou skutečně zamířili přímo mezi počítačová božstva. Divacky patří Gods k tomu nejlepšímu, co jsem kdy na domácích počítačích viděl.

Hra je zpracována v grafice toho typu, kde je i přes velké množství detailů zachována nezvyklá přehlednost a obrazovka si vždy jako celek uchovává svůj přesný vytvarný výraz. Dalším příjemným překvapením jsou zvukové efekty - každý pohyb hrdiny, nepřítele, či třeba předmětu, je doprovázen zvukem, který svou kvalitou plně odpovídá úrovni grafického zpracování (to vás však tolik nepřekvapí, jestliže si poslechnete nejprve úvodní skladbu)

Závěrem je třeba konstatovat, že pokud by všecky sottwarové firmy měly v záloze alespoň polovinu nápaditosti a odpovědnosti autorů Gods, stálo by to za otevření více než jen jednoho šampusu. Už proto bych vám radil, abyste neváhali vkročit do bran Města Legend a vepsat do jeho letitých zdí, zbrocených počítačovou krví, další příběh.

TAD



GODS
Image Works / Bitmap Brothers '91
Arkáda

Excalibur 8 92%

grafika	1	hudba	1
nápad	2	zábava	1

MEGA-LO-MANIA

Zádný znalec počítačové zabavy asi nezůstane lhostejny, když se doslechne o strategické hře, spojující rysy Populous a Powermonger. Přesně takovou hrou je Mega-lo-mania od Sensible Software.

Mega-lo-mania sice není tak složitou hrou jako Powermonger, nabízí však spoustu věcí, které mi v Powermonger vyloženě chyběly, a přitom má podstatně jednodušší ovládání, také grafika je přehlednější.

Vašim úkolem je dobýt 28 ostrovů. Hra je dále rozdělena na 10 epoch, každá epocha je tedy zastoupena třemi ostrovy. Mega-lo-mania je hrou minerálů, technologie a lidí. Čím totiž více kvalitnějších minerálů vytěžíte, tím více kvalitnějších zbraní můžete vyrábět. Ty pak budou vašimi lidmi použity v bojích. Bandu primitivů s klacky lehce vyřídí frajer pořádným kanónem, ale ani celá armáda takových borců pravděpodobně neuspěje proti atomové bombě. Občas se na druhé straně stává, že než si inteligenti stačí vynalézt různé bojové serepetičky, přepadne je pár stovek barbarů a utluče je čepicemi. (Vlastně kameny a klacky).

Každý ostrov je rozdělen na několik sektorů. Sektor může být ovládán pouze jedním vojevůdcem. V jednom takovém sektoru stojí i váš hrad a jak vám narůstá technologický level, objeví se důl, laboratoř, továrna... Každá z těchto budov se samozřejmě dále vyvíjí a modifikuje tak, jak se zvyšuje úroveň vaší populace. Vaše jediné omezení přitom představují doly, které (jak, bohužel, víme i z nepočítačového, skutečného světa) nejsou bezedné. Také nenajdete v každém dole ty správné suroviny. Proto je důležité ovládat co nejvíc takových sektorů, odkud bude do vašich dílen proudit dostatek kvalitních materiálů. Dále je velice důležité správně rozdělit práci mezi své podřízené lidi - část z nich musí vynalézat, druhá část dolovat a někdo se také musí starat o obranu území, popřípadě vést dalších výboje a získávat nové sektory. Proti vám mohou stát až čtyři vojevůdci (s některými můžete případně navázat aliance).

SCARLET, krásná mladá lady, vede Červené.

CAESAR, nebezpečný, zrádný, velitel Zelených.

OBERON, nevypočitatelný lhář, agresivní, vede Žluté.

MADCAP, nevýbojný, ale zdatný stratég, je králem Modrých.

Pokud jste si oblíbili populousovský svět strategie, Mega-lo-mania vás musí nadchnout tak, jako nadchla mě. A pokud fandíte dalšímu rozrůstání populousovské rodinky, máte se na co těšit. Mám na mysli dvě horké novinky - Ultimate Utopia od Gremlinů a samozřejmě především Populous 2 od Bullfrog. Počítačovi stratégové jsou již jistě celí netrpělivi. Ale to já taky.

TAD

MEGA-LO-MANIA
Sensible Software '91
Strategie

Excalibur 8 90%

grafika	1	4	*hudba*
nápad	1	1	*zábava*

Flightsimulator II

Sublogic '88
Simulátor

Kdo už má po krk všech letadel, kde se to hemží vzdušnými souboji a otřásá dopadem bomb, ten si může dát "pohov" v jednom mírovém simulátoru. Na šestnáctibitové verzi máme možnost prohánět jednomotorovou Cessnu 182 nebo Gates Learjet 25 se dvěma proudovými motory. Osmibitová verze má nejen jiná letadla (Piper 181 a Cherokee Archer), ale i strašně pomalou grafiku.

Na reklamním letáčku je napsáno: S naším programem se naučíte doopravdy létat! A skutečně, v kabině letadla najdeme úplně všechno - měření rychlosti, umělý horizont i kompas, vysílačku, ukazatel výšky a otáček a spousty dalších ručiček a ciferníků. Co si více přát? llg

Excalibur 8 65%

Battle Command

Realtime Software '90
Simulátor

Firmě Realtime Software to trvalo téměř dva roky, než přišla s volným pokračováním hry Carrier Command (Ex-6). Tentokrát se děj neodehrává na moři, ale na nejmenovaném kontinentu. Jste přímo vrženi do krutých bojů mezi Severními a Jižními. Válečné štěstí se pomalu, ale jistě kloní na stranu Severanů. Napomohlo tomu zejména vynalezení supertanku, který dostal název Mauler.

Carrier si u hráčů získal oblibu zejména v ohromném výběru zbraní a v propracované strategii. Kdo očekává pokračování alespoň tak dobré, jako byl Carrier, bude zklamán. Na Mauler jde "navěsit" (z šestnácti možných) pouze čtyři druhy zbraní. Strategie se smrskla v pouhé plnění bojových úkolů. Přesto má hra jisté klady, jinak by se asi nedostala do našeho žebříčku nejlepších her (Ex4).

llg

Excalibur 8 72%

F-15 Strike Eagle II

Není to tak dávno co počítačoví piloti prohánělí po monitorech neviditelného dravce F-19 a firma Microprose už je tu s novým leteckým dílkem. Přepracování simulátoru známého bojového letounu F-15 bylo připravováno dlouho a výsledkem je program, který se sice složitostí nemůže rovnat nejznámějším simulátorům, avšak je dostatečně kvalitní, abychom jej mohli řadit mezi ty nejlepší.

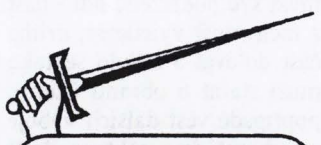
V systemu, ve kterém byla hra zpracována, neomylně poznáváte styl F-19 Stealth Fighter. F-15 je sice proti F-19 znatelně jednodušší, na druhé straně je přehlednější a především rychlejší. Program jako by se držel filosofie stařičkého Interceptora: Méně funkcí a přístrojů nahradit větším požitkem z akce a ze hry.

F - 15 nabízí čtyři způsoby ovládání včetně analogového joysticku. Můžete volit ze čtyř úrovní obtížnosti a ze šesti oblastí boje (Libye, Perský záliv, Vietnam, Střední východ, Sibiř (?) a Střední Evropa).

V každé z těchto oblastí na vás ceká celá řada atraktivních misí, během nichž ničíte nejrůznější pozemní i vzdušné cíle. Z programu F-19 byl přebrán výborný elektronický třístupňový systém přesné navigace pomocí "waypointů" (primární cíl, sekundární cíl a letiště), převzat byl i způsob monitorování cílů a zobrazení radaru/mapy. K přesné navigaci slouží směrová šipka na stupnici kompasu v horní části HUDu. Po dokončení akce máte vždy možnost rekapitulace celé mise (jako v F-19).

Stroj je vyzbrojen kanónem, dvěma typy raket vzduch-vzduch a raketami vzduch-země typu Maverick. A jelikož pro vás autoři připravili celé svazy nepřátelských letadel a množství základen, dštících raketový oheň všeho druhu, opravdu se nebudete nudit. V takovém pekle mohou přežít jen nejlepší. Ale buďte jisti, že dokud sedíte ve svém Orlovi, máte proti svým protivníkům docela dobré šance.

TAD



F-15 Strike Eagle II
Microprose '91
Simulátor

Excalibur 8	80%
grafika 1	2 hudba
nápad 2	2 zábava

HEROQUEST ?

Na jednom z pravidelních pátečních dýchánků jsme se s Červem pokusili rozehrát HEROQUEST. Po jedné noci hry lze naše dojmy takto shrnout:

Nosná myšlenka - spojení podstaty typické hry "v hlavní roli" se zpracováním ve stylu arkády je výborná. Hráč tu ovládá čtveřici hrdinů, ale nemusí nutně volit všechny čtyři. Větší počet bojovníků však násobí šance na úspěch. Hra je velmi vhodná pro více účastníků. V Heroquest pátráte v místnostech po skrytých pencích, lektvarech a tajných dveřích. Vyhýbáte se podlým pastím a vybavujete se kvalitnějšími zbraněmi k boji s krutými protivníky, patřícími do světa fantasy literatury. To vše probíhá v rámci 14ti nápaditých misí s dobrou vzájemnou návazností. Stav jednotlivců ve skupině můžete uschovávat na disk, na budoucnost je pamatováno vstupem pro datadisketu s dalšími misemi. Až sem tedy vypadá všechno výborně, jenomže...

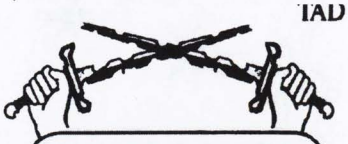
Skvělé nápady, avšak strašné provedení, plné chyb a nedostatků. Nejlíp, uvedu-li příklady. Členové skupiny si nemohou mezi sebou vyměňovat předměty! Důsledky jsou katastrofální. V bojích přijdete ke zranění jedna dvě (průběh střetnutí je tu čistě náhodný) a je-li bojovník vážně pošramocen, pak pokud nenajde včas lahvičku s lékem, může se rozloučit s uschováním pozice na disketu. Další neštěstí následují. Jakmile si pořídíte zbraň, už se jí nikdy nezbavíte - chybí možnost pokládání a prodeje předmětů. Dále je zajímavé, že z odehraných misí jsou do nové převáděny všechny charakteristiky osoby, její zbraně a nesené věci, jenom lektvary se ztrácejí neznámo kam (nejspíš programovací chyba).

A ještě jedna výhrada ke zpracování. Heroquest časem způsobí, že začnete propadat depresi, zmalátníte, všecky herní úkony vykonáváte automaticky, zkrátka zblbnete. Podle všeho má na tom vinu hrozná paleta barev ve které je hra zpracována (a kterou míchal zřejmě nějaký psychopat) a hudba, možná ne tak špatná, rozhodně však nesnesitelně monotónní. Je možné, že se to stalo schválně, s přihlédnutím ke chmurné atmosféře, která legendu hry obestírá. Jsem ale přesvědčen, že určitá dávka optimismu by rozhodně prodejnost hry nesnížila, ba právě naopak.

Podobných výhrad by bylo možné dát dohromady víc, nemá to ale smysl. Na druhou stranu přiznáváme, že přes všechny výše uvedené nedostatky jsme u HEROQUESTu vydrželi poměrně dost dlouho. Je to zřejmě důkazem toho, že má-li hra dobrý nápad, který přináší určité osobité kouzlo, pak se ani sebevětšímu množství logických a programátorských chyb nepodaří toto kouzlo zcela zničit (je to jasné vítězství pocitů nad rozumem).

Rozhodně jsem daleko toho, abych vám HEROQUEST doporučoval. A připravovaný datadisk s dalšími misemi je třeba přivítat nejspíš jako zločin proti lidskosti.

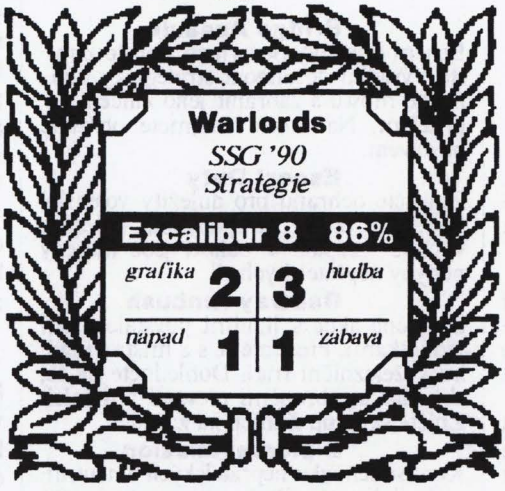
TAD



Heroquest
Gremlin '91
Strategie

Excalibur 8	48%
grafika 3	4 hudba
nápad 2	2 zábava

WARLORDS



Krásná byla země Illuria v dobách míru. V pokoji zde žili vedle sebe obyvatelé osmi říší a vztahy mezi Pány jednotlivých království byly přátelské – nakonec spojili své říše a vytvořili Ligu osmi Pánů.

V těch zlatých dobách dosáhla řemesla a umění v Illurii úrovně dnes nepředstavitelné a vědění učených bylo veliké. Nejmoudřejší z moudrých pak vyrobili několik talismanů dokonalé krásy a obrovské moci. V nich zvěčnili veškeré své umění a ukryli svou sílu. Magické předměty se pak staly chloubou Pánů i celých národů říše.

Čas je však neúprosný. Mocní králové umírali a na trůny usedali jejich dědicové. I oni udržovali styky mezi svými zeměmi, ale jednotlivé národy se navzájem pomalu začaly odcizovat a tím zanikalo i umění a vědění, získané v dobách Velké Ligy. Po několika staletích byla kultura a moudrost Staré Říše pouhou pověstí a jednotlivá illurská království již byla v izolaci. Mezi Pány již nepanovala shoda – místo ní nastoupila závist. Přitahovaly je Talismany – symboly moci, utajující nezměrnou sílu, kterou Páni nechápali, avšak po které toužili. Nastal čas intrik a mnoha nešlechetných činů. Za dlouhou dobu všeobecného zmatku a úpadku pak byla postupně ztracena většina Talismanů a poprvé se mezi Pány projevila dlouho ukrývaná nenávist. Otevřené nepřátelství a hrozící boj byly již pouze otázkou času.

Takový je podklad hry Warlords od takřka neznámé australské firmy SSG (Strategic Studies Group). Přináší výborný nápad spojit klasickou strategickou válečnou hru s románem fantasy, což hře zaručuje zcela jedinečnou atmosféru (podobně jako War In Middle Earth), o které jsme psali minule.

Vaším úkolem je vtělit se do jednoho z Pánů a získat pro sebe celou Illurii a s ní co možná nejvíce ztracených Talismanů. Hlavní náplní hry je klasická strategie – budování armád, jejich spojování a přeskupování.

Armády tvoříte ve městech, která představují hlavní cíle vašeho úsilí (je jich rovných 80). K dispozici máte širokou škálu druhů vojsk (od různých typu pěchoty až po klasickou jízdu), ale i fantastní jezdce na vlcích či na okřídlených koních, nebo také draky, čarodeje a různé nadpřirozené obludky). Jeden druh vojska přitom nemusí mít všude stejné charakteristiky– podle místa (města) svého sestavení může stejný typ jednotky disponovat různou silou, rychlostí či pořizovací cenou. Peníze jsou totiž hybnou silou každé klasické strategické hry. A rozdíly? Ty byly vždycky. (...ten plzeňský regiment!)

Kronika rodu Baneovců:
Válka osmi Pánů
(úryvek první):

A toho rána na hraničních horách Argundoru vzplanul oheň války. Před nedávnem ještě neutrální jižní města (dobytá Lordem Banem před necelým měsícem) byla nečekaně napadena svěřenými oddíly Pánů Koní. Lord okamžitě vzbouřil všechny hraniční pevnosti a první nápor útočníků byl přes nečekanost útoku zastaven. Jižní průsmyky nyní brání těžká pěchota z Argrondu společně s Malikorskou jízdou. Velení nad obrannými svazy má kapitán Herumor. Podle zvědů se z jihu dále blíží houfy barbarských skřetů z Koru. Zdá se že válka zachvátila celou Illurii...

Během válčení však musíte myslet také na ztracené Talismany. K hledání můžete čas od času najmout nějakého toho hrdinu (kapitána) a vyslat jej zkoumat různé tajuplné kouty Illurie. Je zde mnoho chrámů a zřícenin, ve kterých mohou být Talismany ukryty. Můžete si také zajít do některé starobylé knihovny a listovat v letitých záznamech, nebo navštívit mudrce, který velice dobře ví o všech Talismanech a má spousty dalších znalostí.

Kronika rodu Baneovců:
Válka osmi Pánů
(úryvek druhý):

...Dnes je veliký den. Dobytím strategicky umístěného Menelothu přešel Lord Bane do ofenzivy. Všechny mosty z Východního Lauredoru do Argundoru jsou nyní pod jeho kontrolou a mimoto Lord obsadil všechny blízké přístavy. Je to pro nás dvojnásob slavný den, neboť dnes obdržel Pán Bane druhý ze čtrnácti Talismanů. Po Ohnivém meči je to Koruna Lorielu. Přinesl ji dnes ze zřícenin Mirk's Decay kapitán Targot, když podstoupil boj s démonem, který ruinu obýval. Targotův oddíl je silně prořídlý a kapitán byl poslán do Ungoru, aby si v klidu léčil svá zranění...

Jako každá hra má i WARLORDS své klady i zápory. Mezi výhody bych zařadil způsob volby obtížnosti a možnost hry několika hráčů-Lordů proti počítačovému týmu Pánů. Dalším klaem je poměrně dobře zpracované ovládání hrdinů a armád (s volbou LOC pro samostatné pohyby jednotek), umožňující i začátečníkovi plně pochopit pravidla hry během první hodiny. Hra je provedena v neobyčejně přehledné grafice a všecky akce jsou podloženy kvalitními zvukovými efekty. Za nejpodstatnější však považuji atmosféru hry a její přitažlivost– WARLORDS patří mezi ty nemnohé hry, od kterých odcházíte spát až při zpěvu prvních ranních ptáčat.

Největší slabinou WARLORDS je prezentace. Po tolika hodinách námahy by si hráč zasloužil alespoň pořádný závěr. Toho se ale nedočkáte. Další nevýhodu odhalíte již při začátku .WARLORDS přímo vybízí ke hraní přes modem. Touto volbou se však může pochlubit pouze verze pro PC, ostatní mají smůlu.

WARLORDS určitě patří mezi nejlepší klasické strategické hry, se kterými se nyní můžete setkat. Máte–li tedy tu správnou dobyvačnou náladu (a hodně moc času), neváhejte. Proveďte volbu obtížnosti a LET THE WAR BEGIN!

Ať začne boj!

Kronika rodu Baneovců:
Válka osmi Pánů
(úryvek třetí)

...Není to tak dávno, co byla dobyta nejjižnější městečka Huinedoru, čímž Lord Bane dokončil vyhlazení rodiny skřetů z Koru. Celý pravý břeh Velké řeky je nyní v Lordových rukou. Na levém břehu řeky se Bane po vyhubení Šedavých trpaslíků a Pánů Koní stal vládcem téměř celého Lauredoru. Jen v lesích západního Lauredoru se ještě ve dvou pevnostech ukrývají zbytky Selentiňanů. A dnešek je dnem velkého vítězství. Když totiž první jezdecké svazy Lorda Bana vpadly přes horské průsmyky do Suladoru, vládci zbylých království kapitulovali, aby zachránili alespoň holé životy. Válka je skončena a Lord Bane se stal Warlordem, panem celé ohromné Illurie...

IAD

Battle Command

POPIS MISÍ

Starter Mission
Napadněte a zničte strategické zařízení. Zaměřte se zejména na sklady pohonných hmot ve slabě chráněném severním pohoří. Speciální výzbroj není nutná.

Hideout
V horách na jihu je oblast, kde nepřítel testuje nový druh zbraně. Pátracím zařízením najděte oblast zkoušek a zničte všechno vybavení.

Destruction
Od místa výsadku jeďte postupně ke 3 bodům, označeným na mapě a zničte všechna vojenská zařízení. Úkol vám budou ztěžovat nepřátelské jednotky.

Missile Batery
Zjistěte postavení nepřátelských raketových jednotek a zničte je za každou cenu. Tak oslabíte jižní protileteckou ochranu a Severní mohou podniknout vzdušnou ofenzívu.

Satelite
Výzvědný satelit Severních s důležitými údaji dopadl na území Jižních. Nepřítel intenzivně pátrá po objektu. Najděte satelit a dopravte ho zpět k vašim.

Hostages Rescue
Významný vědec Severních byl zajat. Přesuňte se z místa výsadku k zajateckému táboru Jižních, zlikvidujte obranu a osvoboďte zajatce. Počítejte s odporem nepřítele.

Airfield Attack
Před ofenzívou Severních musí být zničeny některé vojenské objekty. Vyhledejte a pak zničte všechna letiště v cílovém území. Očekávejte silnou dělostřeleckou a vzdušnou obranu.

Bridge Assault
Během ofenzívy Severních musíte z místa výsadku dosáhnout strategicky důležitého mostu a zabránit jeho zničení nepřítelem. Na mostě zaujměte obranné postavení.

Escort Duty
Zajistěte ochranu pro důležitý vojenský transport, který se pohybuje směrem východ - západ. V oblasti jsou hlášeny pohyby nepřátelských sil.

Railway Ambush
Společná akce s jižními povstaleckými jednotkami. Přesuňte se s z místa výsadku k železniční trati. Dohlédněte na to, aby vlak se zbraněmi převzali povstalci. Zničte skupinu Jižních na západě.

Diplomat Mission
Koná se schůzka nepřátelských a neutrálních diplomatů. Partyzáni označí v noci budovu jižních diplomatů praporkem. Zničte pouze tento objekt!

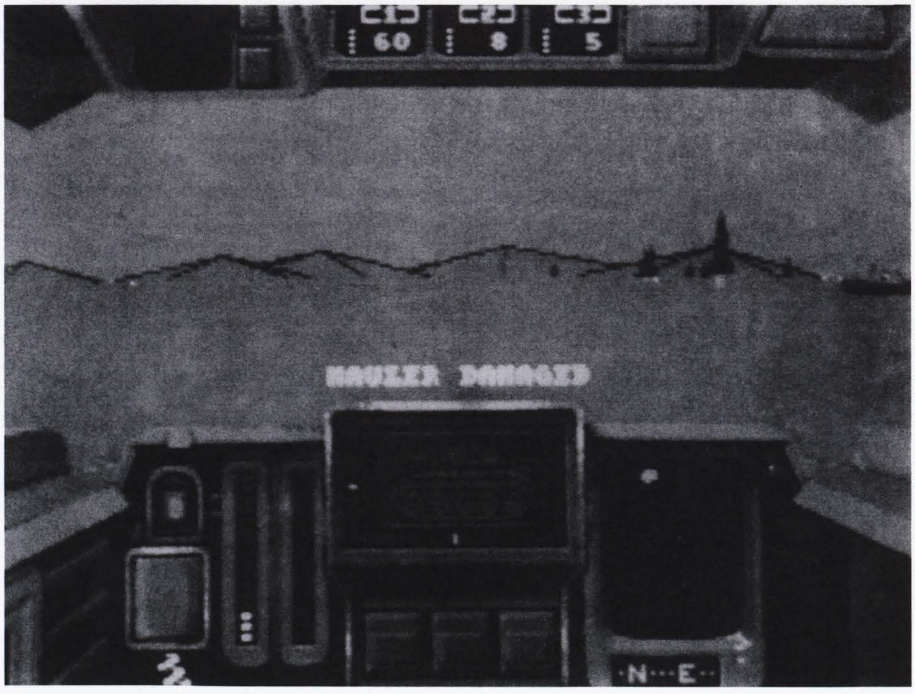
Kamikaze
Velitel povstaleckých jednotek byl obklíčen ozbrojenými jednotkami Jižních. Vyhledejte ho a proražte obklíčení. Jednotky povstalců vyveďte do bezpečí.

River Raid
Zničte důležitý dopravní a průmyslový uzel jižních vojsk. Připravte se na tvrdou obranu nepřítele.

Night Moves
Důstojník vašich severních jednotek uprchl ze zajetí a čeká v táboře povstalců na návrat. Akce musí proběhnout v noci a za co největší opatrnosti. Použijte naváděcí přístroje.

U-Bomb
U-bomba, tajná zbraň Severních, padla do rukou nepřátel. S pomocí vašich přístrojů najděte bombu z a dopravte ji co nejrychleji zpět. Bombu silně střeží.

Tomáš Celizna + /llg/



V roce 1984 firma Hewson přišla s originálním námětem na hru: Hráč se ocitá v roli nezkušeného robota začátečníka, který je nenápadně vysazen do oblasti s nepřátelskými roboty a jako vetřelec má za úkol zničit všechno, co se hýbe a potichu zmizet. Toto vyhlazování však není nic jednoduchého. Není to žádná bezhlavá střílečka, všechno se musí provést promyšleně a precizně. Nepřátelští roboti tvoří stabilní hierarchii - jsou rozdělení podle důležitosti do několika skupin. Nejníže postavení jsou roboti posluhovači, uklízeči, atd. Výše si stojí lékaři a hlídači a na stupni nejvyšším jsou roboti bitevní a velitelé palub. Nepřátelského robota můžete zničit dvěma způsoby:

A) použít zbraně anebo

B) přepálit jeho mozkové obvody. Na zničení robotova mozku musíte aktivovat svoje "žihadlo" (stane se, podržíte-li střelu) a "napichnout" se jeho pomocí do obvodů své oběti. Musíte to samozřejmě provést co nejrychleji, napadený se bude přirozeně bránit svými zbraněmi. Pokud se vám zmíněné napichnutí povede, dojde k bitce, jejímž cílem je obsadit mozkové obvody nepřítele (říká se tomu Transferová hra). Vyhrajete-li, stáváte se majitelem těla vašeho protivníka. Používáte jeho způsob vidění i pohybu a také máte k dispozici jeho zbraně. Zdálo by se jednoduché, chytit si prvního silnějšího robota a vzít si jeho tělo, ale vy si to jako slabší robot nemůžete dovolit, jelikož vaše primitivní mozkové obvody by byly zničeny protivníkovou inteligencí. Musíte tedy postupovat krůček po krůčku, přes slabé až po ty nejsilnější. Je tu však ještě další potíž. Tělo ovládnutého robota vám "odumírá". Čím lepší tělo máte, tím rychlejší je proces rozpadu. Jste stále v akci, musíte neustále měnit roboty a to vás poutá ke hře. Jak jsem již uvedl, získat silnějšího robota znamená disponovat jeho zbraněmi. Máte-li tedy někoho doopravdy silného, můžete dělat pogromy na slabší roboty - spalování plamenometem ve velkém apod.

Tento nápad se tedy poměrně rychle uchytil a pracovníci firmy Hewson v krátké době vytvořili na uvedené téma hru Quazatron, která je mezi Sinclairisty notoricky známá. Úspěch Quazatronu dal později vzniknout i dalším variacím jako jsou Magnetron nebo Ranarama. Trochu lepší byl pak Paradroid na C-64, ale nebylo to ještě ono. Až na sklonku roku 90 se slavný programátor Andrew Braybrook pustil do předčlávání Paradroida na Amigu. Výsledek je překvapivě dobrý - slušné zvuky, hezká grafika, ale hlavně perfektní zábava. Já osobně považuji Paradroida za jednu z nejlepších akčních her na Amigu vůbec. Pro ty, kteří snad ztratili k této hře manuály následuje stručný popis ovládání hry.

PARADROID

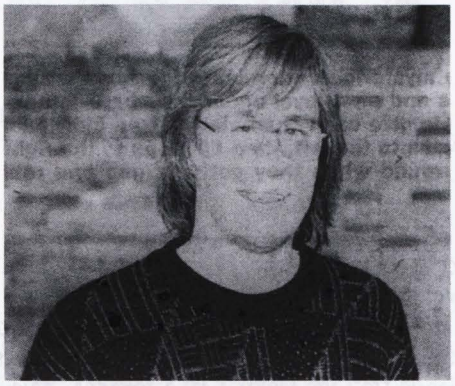
Již v úvodní obrazovce hry je pod tlačítkem F1 schovaně důležité menu, ve kterém si můžete vypnout transferovou hru. Připomenu jen, že cílem hry je vybít všechny bytosti na palubách a pak opustit loď (tj. podržet střelu na jakémkoliv políčku označeném čtyřmi šipkami). Svého droida ovládáte joystickem. Tlačítkem fire vystřelíte vždy ve směru vašeho (posledního) pohybu. Podržíte-li střelu, objeví se logovací paprsek - žihadlo, jímž aktivujete palubní počítače a teleporty. Dále se pomocí paprsku můžete dostat do obvodů nepřátelských robotů. Nejdůležitějším informačním zdrojem na palubách jsou DEC-terminály. Všechny mají stejné základní menu, které má tyto základní funkce: LOG OFF- výstup ze systému, SHIP DATA- celkové údaje o lodi (přehled vyčištěných palub atd.), DECK DATA- informace o té palubě, na které se nacházíte (název, jednoduchá mapka, počet přítomných droidů a "raiderů", o těch později) a ALERT STATUS - stupeň poplachu, který odpovídá tomu, jak rychle zabíjíte roboty a jak moc demolujete lodní zařízení. Při vyšším stupni svítí výstražná světla na palubách žlutě nebo červeně a nepřátelé jsou agresivnější. Další funkce se nazývá DROID LIBRARY. Je to důležitý přehled všech typů nepřátelských robotů na lodi. Pozor ovšem, vždy máte přístup pouze k informacím o robotech, kteří jsou na žebříčku důležitosti pod droidem, jehož tělo vlastníte! Znáte to jistě z nedávné doby. Okresní tajemník KSČ mohl mít informace o komkoliv z OV, ale ne o lidech z ÚV KSČ. Jasně, ne?

Takhle žebříček důležitosti vypadá:

1) 999 Command Cyborg - velitel celé lodi. Velmi nebezpečný, bezmála nezničitelný superdroid. Získáte-li jeho tělo, brzy vám odumře, jelikož jeho mozek nesnese nadřazenou vůli. S jeho silnou zbraní můžete provádět velké pogromy na slabší roboty.

2) ??? Raiders - podle mne nejnebezpečnější bytosti, nepatří k posádce, jsou to potulní humanoidi, kteří vykrádají mrtvé koráby. Objevují se až na čtvrté lodi a teprve poté, co ji vyčistíte od robotů. Začnou se objevovat na různých palubách, jsou nevypočitatelní, nemůžete si je napíchnout paprskem a mimoto mají velmi silné 3-way lasery.

3) 852 Security Droid - má tvar černé polokoule. Velmi nebezpečný. Disponuje zbraní zvanou Disruptor, která dokáže zničit vše, co je v dohledu. Žádný robot, kromě 999 a 821, nepřežije třetí výstřel,



Tak tohle je taky Andrew - příjmením Braybroock. Autorsky se podílel na hrách: GRIBBLY'S DAY OUT / URIDIUM / / QUAZATRON / RANARAMA / / RAINBOW ISLAND / a hlavně PARADROID

někteří explodují již po prvním. Je dobré používat tělo tohoto droida, můžete dělat pogromy na nižší roboty, aniž byste museli mířit, jen jdete a střílíte...

4) 821 Security Droid - je pohyblivý a má dobrou zbraň, jen on jediný může ohrozit Cyborga č. 1.

5) 783 Battle Droid - sice s plamenometem ale příliš těžkopádný - neškodný.

6) 742 Battle Droid - mohutný bojový robot s trojitým laserem, díky své masivnosti je poměrně neohrabaný.

7) 734 Battle Droid - mnou přezvaný Bombič. Také neškodný, stačí jen vyhýbat se minám, které klade. Je těžko zničitelný, jelikož má silné štíty.

8) 729 Battle Tank - není nebezpečný, ale nedá se "napíchnout" žihadlem, je nutné ho zlikvidovat fyzicky. Vznikají tak komplikované přestřelky, jelikož se pohybuje v tlupách.

9) 683 Sentinel Droid - je stejný jako 783, má však slabší zbraň.

10) 614 Sentinel Droid - zvaný Kulometník je velmi zákeřný a pohyblivý. Je vychytralý, často číhá za dveřmi. Velmi nepříjemný je jeho rychlopalný kulomet.

11) 476 Maintenanca Robot - poměrně svižný, má silné střely, ale slabé štíty, není příliš zákeřný.

12) 302 Messenger Robot - neškodný, nestřílí, je dobré využívat jeho rychlosti.

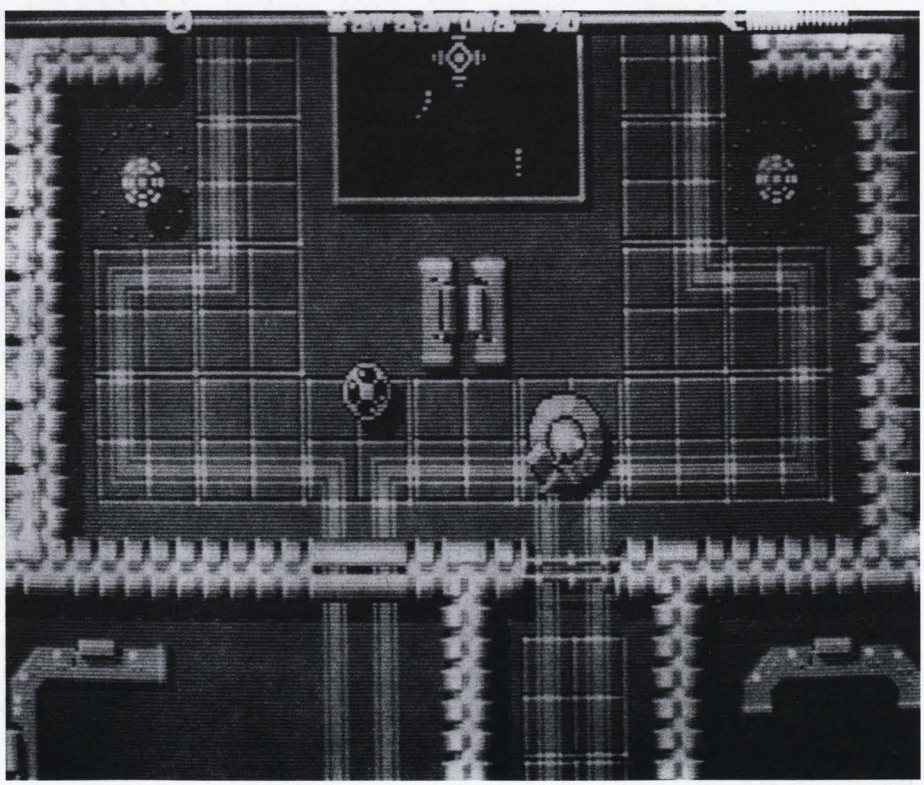
13) 296 Servant Robot - neškodný služebný mechanismus.

14) 123 Cleaner Robot - neškodný zametač a uklízeč.

15) 101 Influence Device - to jste vy, velice nebezpeční humanoidi.

Toť vše, nač psát o taktice, na ni ať každý přijde sám, jinak to není hra, ne?

ANDREW



RAILROAD TYCOON

Šššš. Hú! Railroad Tycoon znovu vjíždí na stránky Excaliburu. Chceme vysvětlit nejdůležitější funkce hry a úplným začátečníkům umožnit rychlejší vstup do světa byznysu bez zbytečného tápání a ztrácení času.

Popíšeme základní menu ve hře a dáme vám několik rad k řešení nejčastějších problémových situací. Bohužel, není technicky možné věnovat se popisu strategie i mnoha jemných manažérských fines. Uvědomte si, prosím, že originální manuál má rozměry i hmotnost cihly!

Možná, že se zarazíte už při volbě stupňů obtížnosti. Tím myslím tyto volby:

- Volba typu ekonomiky (BASIC / COMPLEX). Při Basic Economy mohou vaše vlaky převážet cokoliv a vy si můžete být jisti, že vám všude za všecko zaplatí (třeba na poušti za písek či v přístavu za slanou vodu). Teprve po volbě Complex dostáváte skutečně strategickou hru.

- Volba srážek vlaků. Pokud mohu radit, nikdy to nezapínejte. Je to peklo, PEKLO!

- Volba "Přátelské utkání/ Podřezávání hrdel" charakterizuje vztahy mezi jednotlivými železničními společnostmi a zvolíte-li druhou možnost, pak se těšte, protože pak vašim protivníkům nebude žádná špatnost dost špatná.

Popis jednotlivých funkcí/ menu následuje popořadě tak, jak je asi budete potřebovat:

Hru musíte začít tím, že něco postavíte. K tomu slouží menu BUILD.

STAVBA TRATI

Použijte kurzorových kláves v kombinaci se Shiftem. Šikmé směry zadávejte z číslicového bloku. Každý kus trati něco stojí, platíte samozřejmě materiál a někdy (stavba přes pole, domy, továrny atd.) i pozemky. Nejlevnější je vést trať lesem či přes hory, pak se ale budete muset vypořádat s terénními převýšeními. Ta někdy bývají taková, že nezbyde, než volit stavbu tunelu - a to už není právě levná záležitost. Pokud vám cestu zkříží řeka, je nutné postavit most. Problémy můžete mít s rozvětvením trati. Platí zásada, že nelze větvit trať v jejím ohybu, vytvářet kříže či "vidličky". Je vhodné vyzkoušet si možnosti větvení dříve, než vás neznalost přivede do maléru (totéž platí i u mostů). Pokud jezdí po jedné trati víc vlaků, je vhodné ji na nejfrekventovanějších místech zdvojit.

STAVBA ŽEL. STANICE

Na začátku si vyberte dvě velká města co nejblíže u sebe. Spojte je tratí a u jednoho z nich postavte stanici. Výběr typů stanice je myslím zcela jasný - je třeba, aby okruh dosahu stanice zahrnoval jak nejvíc domů, farem, továren atd. Máte-li první dvě stanice, můžete začít podnikat.

SKLADBA VLAKU

Zvolte typ vlaku, který vám vyhovuje (na začátku nemáte moc na výběr). U každého stroje je k dispozici popis jeho schopností, tj. počet vagónů, které může táhnout a jeho max. rychlost dle počtu tažených vagónů a případného převýšení tratě. Pak volte připojení vagónů - toto je možné dále libovolně měnit, takže pro začátek připojte jeden poštovní a jeden osobní vůz. Od tohoto okamžiku je navázáno spojení mezi vašimi stanicemi.

STAVBA VÝROBEN

Ze začátku pro vás nepřipadá v úvahu, proto jen stručně. Je-li v dosahu stanice nějaká továrna, najeďte si na ni myší a dozvíte se, jaké suroviny potřebuje (Demands) a co po jejich obdržení vyprodukuje (Supplies). Takhle se dělají velké obchody. Pokud máte po ruce pouze zdroj surovin, můžete si sami vybudovat odbytiště. Má to však dva háčky - je to velmi drahé a pak také zjistíte, že stavbaři bývají velice vybíraví.

VYBAVENÍ STANICE

Na území vašich železničních stanic jste neomezenými pány. Za účelem zvýšení cestovního ruchu můžete stavět hotely, restaurace, zcela osobitým způsobem výdělku je stavba skladů všeho druhu (v takovém případě je důležité, aby vaše sklady byly dostatečně plné, jinak budou prodělávat). Vaše možnosti v tomto směru jsou opravdu velké.

Je nejvyšší čas, abychom se trochu podívali na hospodaření s financemi. Váš počáteční milión se brzy začne nenápadně vytrácet a záleží jen na vás, jak budou vaše železniční služby schopné vyrovnávat a později převyšovat náklady na provoz a případné ztráty. Každý "rok" počítač udělá finanční uzávěrku, kdy jste seznámeni s příjmy a výdaji všech druhů a konečným výsledkem - profitem. Není místo na detailní popis těchto číslicemi zahlcených obrazovek, avšak najdete-li tu odvahu a budete je chvíli studovat, jistě všechno pochopíte. Dále je vyhodnocen stav všech ostatních společností a vaše pozice vůči nim. Nejdůležitější je zde celkový obrat, hodnota vybudovaných tratí a hodnota akcií. K průběžnému informování o všech těchto údajích slouží menu REPORTS.

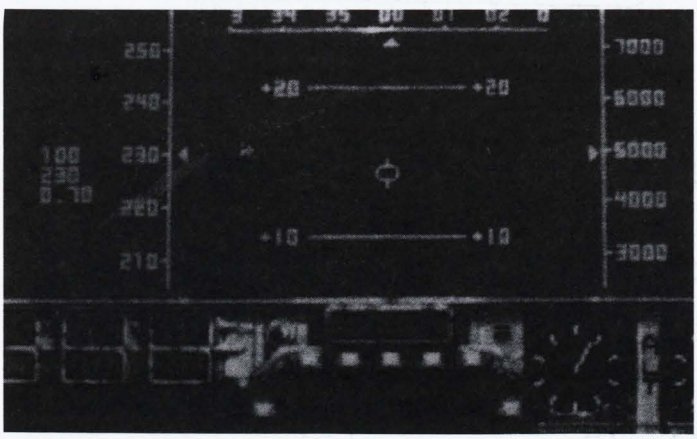
Tou nejdůležitější volbou ve financích je CALL BROKER v menu ACTION. Zde si můžete půjčovat peníze (je třeba je časem splatit) a kupovat/prodávat akcie své, či jiných společností. Rozvážným hospodařením s akciemi můžete docílit slušného zisku.

Nyní přichází to nejdůležitější - ovládání vlaků. V pravém dolním rohu obrazovky se nachází panel, na kterém jsou schematicky znázorněny všechny vaše vlaky. Ukažte na některý z nich a objeví se menu ovládání vlaku. V dolní části je seznam zapsaných zastávek, ty mohou být nejvýše čtyři). Pokud ukážete na jméno zastávky, objeví se schematický náčrt trati vlaku. Zde je také možné získávat informace o jednotlivých zastávkách. Ve sloupci "Supplies" najdete co čeká na zastávce na odvoz. Ve sloupci "Demands" si pak zjistíte, co ve stanici potřebují (a za co tedy zaplatí). U každého druhu zboží zase nechybí údaj, o kolik vozů se jedná. Pokud chcete provést změny v sestavení vagónů (je možno pouze v zapsaných stanicích), ukažte u jména této stanice na řádku vagónků. Jednotlivé vozy jdou pak jednoduše připojovat, či odpojovat. Zvláštní

pozornost věnujte řádce označené PRIORITY. Občas se stane, že máte možnost převzít speciální zakázku (převoz něčeho někam). Výhodou je vysoka cílová prémie, která se však postupem času neúprosně snižuje. Proto je třeba vyhledat nejbližší vlak a zakázku mu určit coby prioritní. To znamená, že vlak poruší svůj jízdní grafikon, vyřídí nejprve prioritní zakázku (je třeba navolit nejdříve místo vyzvednutí zakázky a pak cílovou stanici) a vrátí se nazpět ke všední práci.

V horní části obrazovky je umístěno schematické zobrazení zvoleného vlaku. Jsou tu přesné informace o aktuálním nákladu a okamžité rychlosti soupravy. Na horní liště narazíte na důležitá menu. Jedno z nich slouží k určení způsobu jízdy vlaku. Je dobré si to pořádně vyzkoušet dřív, než začnete hrát "na ostro". Dále je zde možné soupravu modernizovat - nové, výkonnější stroje vám umožní další rozmach společnosti.

Ještě rada. Pozorně sledujte tisk, v něm se objevují důležité zprávy. Přehlédnutím byste se sami připravili o cenné zlaťáčky. I z této drobnosti je vidět, že hra učí všem správným vlastnostem úspěšného podnikatele. A protože je mimořádně přitažlivá, je to učení příjemné. Uvidíte, žáci, jak vám to přijde vhod při vstupu do praktického života. TAD



F-19 Stealth Fighter

Zatloukal Jan Zelétal

Letecký simulátor F-19 Stealth Fighter je zatím tím nejlepším, co se vůbec kdy na osmibitové počítače vytvořilo. To, že hra má vysoké nároky na paměť i ovládání, je způsobeno přenosem z počítačů řady IBM PC. Přestože byla hra zkrácena jak to jen bylo možné, stejně má asi 200 KB, proto je také rozdělena na pět nahrávacích bloků, které se nahrávají za sebou.

1. část: Po nahrání počítač vypíše na obrazovku "STOP THE TAPE" (zastav magnetofon). Po několika vteřinách se dočkáte pokračování. Počítač začne vypisovat údaje o letadle, špičkové "ef devatenáctce". Po dvou obrazovkách důležitých údajů se konečně (pokud to ještě nevíte) dozvíte název firmy, která má tento simulátor pro osmibity na svědomí. Je to firma MICROPROSE. Po chvíli, která trvá tak dlouho, že normální člověk skoro usne, na obrazovku konečně přiletí vaše letadlo i s nápisem "F-19". Stisknete-li nějaké tlačítko, bude program pokračovat. V opačném případě máte asi na dvě minuty volno. Program bude pak dále vyžadovat START THE TAPE.

2. část: Počítač teď chce vložit název letadla vykresleného v horní polovině obrazovky. V dolní půli je seznam jmen, ze kterého si můžete vybrat to správné. Ovládání je Q,A,O,P a ENTER. Pokud letadlo nezadáte správně (udělate ERROR), budete trénovat lety v Lybii pod jménem ERASE ME. To se dá samozřejmě oblafnout. Až bude počítač požadovat zapnutí magnetofonu, tak stiskněte SPACE a poněm CONTINUE (klávesa C) a ENTER. Budete moci znovu hádat jméno. Postup lze opakovat i vícekrát (jednou se už přece trefit musíte). Úspěch je korunován nápisem "correct identification" v dolní části obrazovky.

3. část: Tady můžete zadat své jméno, zvolit si dráhu a charakter letu.Po této volbě (ovládání stejné) můžete navolit zbraně, se kterými chcete bojovat. Pozor! Každá zbraň má jiné účinky a dosah.

4. část: Objeví se runway a kontrolor vám popřeje šťastnou cestu. Teď je to jen a jen na vás. Nahoďte motory, dejte plný plyn a nezapomeňte odbrzdit. Po nebi se špatně jezdí, tak po vzletu nezapomeňte zasunout kolečka. Na hlavní cíl PRIME TARGET, vás navádí malý černý obdélníček nad kompasem. Při návratu k letišti jej přehoďte na navigaci na letiště, pokud to neudělate, bude vás stále navádět na možná již zničený cíl. Takřka všechny cíle můžete zničit svými čtyřmi kanóny ráže 20 mm. A pozor na střelivo. Jednou dávkou totiž vystřelíte 25 granátů (zajímavé). Také je zbytečné střílet kanónem na vzdálenost větší než 2 km. Cíli nic neudělate a zbytečně si vyplácáte kapsliky. Zaměřujete kroužkem, který se objeví po vysunutí kanónů.

5. část: Zhodnocení vaší mise. Dozvíte se jak jste byli úspěšní, zda jste získali vyznamenání a co si o vás říkají kamarádi u baru. Ty drby si zkuste přeložit. Někdy se snad zasmějete. Po všech údajích počítač požaduje nahrání třetí části a všechno začíná znovu s více body a později i s vyšší vojenskou hodností. Pokud si chcete uložit stav hry, tak je nahrání třetí části nezbytné. Potom můžete počítač s ledovým klidem anglického lorda vypnout nebo F-19 vymazat.

OVLÁDÁNÍ

CS - pauza
SS - katapultáž
X - přehazování módu obdélníčku (runway/cíl)
V - pohledy z letadla
N - zapnutí/vypnutí navigačního přístroje
M - identifikace letadla v dostřelu rakety
Z - změna radaru
SPACE - změna zaměřeného cíle
D - "návnada" pro nepřátel. rakety vzduch-vzduch
W - stav zbraní
E - nastartuje/vypne motor
R - ECM (proti raketám země-vzduch)
T - identifikace zaměř. cíle na zemi
Y - zasunutí výzbroje
I - fotoblesk
U - odjištění/zajištění zbraní
1-4 - volba zbraní
5 - vysunutí kanónu
6 a O - vlevo
7 a P - vpravo
8 a A - přitáhnout
9 a Q - potlačit
0 a ENTER - střelba
S - přehled poškození
F - klapky
G - podvozek
B - brzdy
J - snížení tahu motoru
K - zvýšení tahu motoru
L - změna mapy
H - zrychlení času

INDIKÁTORY PALUBNÍ DESKY

A - zrychlení času
WB - stav zbraní v letadle
LG - kola
FLP - klapky SB - brzdy
G - muška kanónu na HUD
B - zaměřovač bomb
M - zaměřovač raket
ECM - ECM zap/vyp
IRJ - fotoblesk zap/vyp
DCY - klamný cíl pro rakety vzduch-vzduch
E - identifikace nepřítele
W - soupis zbraní
S - stav letadla

Leisure Suit Larry II

úplný návod

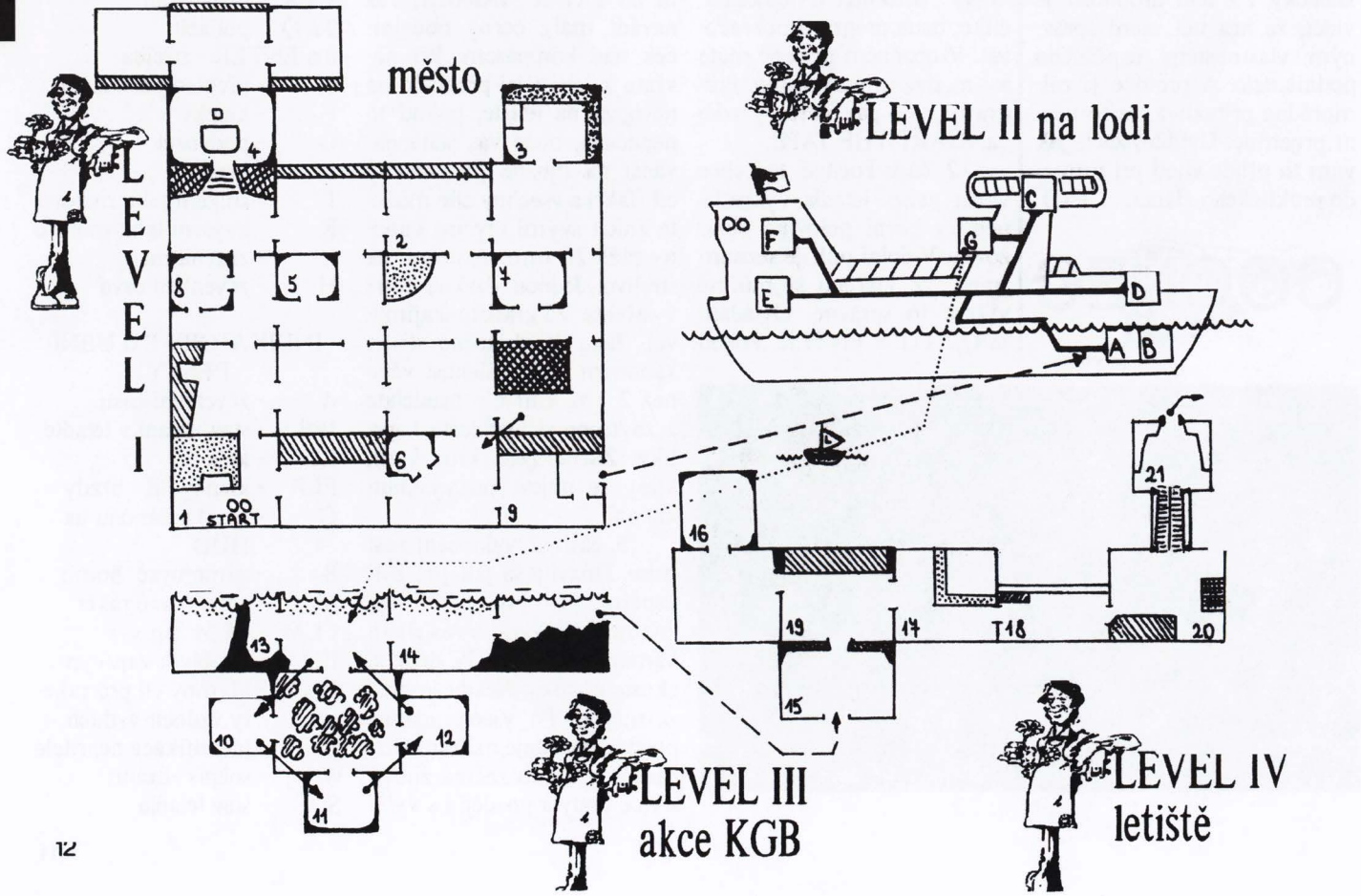
Na úvod bych rád pozdravil nejen všechny příznivce firmy Sierra, ale i milovníky adventure her vůbec. Mnozí se jistě pozastaví nad tím, proč Excalibur otiskuje návod na hru, kterou již většina z vás vyřešila. Tato hra by měla být jakýmsi zahájením série návodů k hrám Sierry, na které se postupně chystáme. Takže Sierra-fanoušci k počítačům! A jedeme...

Prásk a za Larrym se navždy zabouchly dveře bytu jeho milované divky...

Ocitl ses na ulici, uboze ustrojeny, neoholeny a bez penez. Hned jdi do garáže, to je vzdy posledni útočiště každého chlapa (Look garage), jistě tu najdeš nějaké drobné (Get bill). I s tou troškou penčz by se dalo zkusit štěstí, vsaď si do loterie. Jdi tedy do samoobsluhy "U Lotty" (prostor č. 3) a u sázkového přístroje si kup los (Buy ticket). Teď přijde malý podvůdek. Jdi do recepce (4) budovy TV, mimochodem po cestě se můžeš kouknout dírou v plotě (č. 2 Look hole) na krásné divky, a pokus se půvabnou mladou recepční přesvědčit o tom, že tvůj los vyhrál hlavní cenu (Talk to receptionist,Yes,Show ticket). Po této povedené akci - jistěže se musela povést, jsi přece mazaný Larry tě divka odvede do předpokoje TV studia, že prý budeš ve vysílání. Posaď se (Sit down), hned si pro tě někdo ze studia přijde. Jdi s ním (Stand up) a prožiješ vzrušující chvilky, poté budeš opět vyveden do čekárny. Jen co se však stačíš posadit, přijde si pro tebe někdo jiný (Stand up) a nastane maličko zmatek. Krátce a dobře, nakonec se octneš před budovou televize s miliónem dolarů v kapse. A to ještě není všechno, vyhrál jsi totiž navíc zájezd do zámoří luxusní lodí s krásnou TV hvězdou. Bude třeba dát se rychle do pořádku, abyste vůbec stihli odjezd vaší lodi. Jdi před dům své bývalé milé a pořádně prohledej odpadkový koš (Search can, Search can, Take passport), najdeš svůj pas, ten je pro tebe teď nezbytný. Dále jdi do obchodu s oděvy (5), věř reklamě a kup si plavky (Read sign, Take swimsuit, Pay with million dollar bill). Vrať se do samoobsluhy (3) a kup si pití na cestu (Take soda) u automatu. Nezapomeň zaplatit! (Pay for soda). Teď je na řadě účes, jdi k holiči (6) a posaď se do křesla, budeš krásně ostřihán a oholen. Na cestu jsi tedy připraven, jdi se však ještě podívat do prodejny hudebnin (8), co kdyby náhodou měli vozembouch, jímž bys uspával spolucestující na lodi. Jak jsi již asi zvyklý, přihodí se však něco nečekaného, prodavačka v obchodě si tě splete s nějakým agentem (Talk to girl) a dá ti moc podivný hudební nástroj. Situace se tím trochu zamotává, takže radčji rychle zmizni na loď (9), stačí jen ukázat uniformovanému muži jízdenku a pas (Show ticket Show passport).

Únik z lodi

V kabině (A) si obléknì plavky (Wear swimsuit) a už hura k bazénku (D)! Skoč do vody a zkus plavat (Swim), potop se (Dive), vylov ztracenou podprsenku a vylez z vody (Take bikini, Climb up) u žebříku. Hloupí Larryové se mohou vrátit zpět do kabiny (A), ale my chytří se budeme opalovat na lehátku (Lie down). Přeživší hloupí, pokračujte takto: Ve své kabině se oblečte (Wear suit) a potajmu vlezte do pokoje sousedky (Open door, pokoj B). Tiše ji z nočního stolku ukradněte krabičku s manikýrou a vytraťte se (Open nightstand, Examine nightstand, Take kit, Close nightstand, Close door). V bazénu se vlasy namoči a o ně je třeba pečovat. Jdi k místnímu holiči (E) a opět se posaď. Lazebník, když vidí ty beznadějné vlasy, půjčí ti raději paruku. Kromě ní si řekni ještě o krém na opalování a o nůž (Take lotion, Take knife). A teď vrcholná akce. Jdi do kapitánovy kabiny (F) a opravdu opatrně, neviděn, stiskni tlačítko POPLACH



(Press switch). Rychle utíkej k záchranným člunům na palubě (G) a skoč do loďky (Enter boat). Ještě dřív, než se ti parník ztratí z očí, namaž se krémem a nasaď si paruku (Use lotion, Wear wig).

Jak s KGB a na letišti

Probral ses jako ubohý trosečník na pobřeží, ale tenhle ostrov nevypadá úplně pustě, vždyť za hradbou tropického pralesa prosvítají bílé budovy. Jenom se k nim dostat! Vstup mezi stromy a po chvilce narazíš na restauraci, tam se ale nezdržuj a pokračuj v pouti lesem. Nyní se dostaneš k hotelu (11), zde ti bude přidělено apartmá, kde je potřeba vzít sirky a mýdlo (Take matches, Take soap). Potom znovu do džungle a dojdeš... jak jinak? ...k holiči (12). Nech si provést ženský sestřih a pralesem se vrať na pláž, jdi vlevo k útesu (13) a seber ztracenou podprsenku (Examine rocks, Take bikini). Nyní jdi opět do hotelu (2 x džungli), převlékni se do plavek (Wear bikini) a vycpi si ňadra mýdlem (Put the soap in the bikini top). Pak zpátky k holiči, nechat si oholit všecky chlupy a do džungle! Po cestě pralesem trhej květiny (Take flowers) a na pláži se dej doprava (14). Zde projdeš hlídkou KGB bez úhony, budou tě pokládat za ženu. Opatrně přejdi po útesu a na jeho konci se ustroj do obleku (Wear suit). Po úspěšné pouti po skalách dojdeš k velkému letišti. Před vchodem (15) jsou další dva milí homosexuálové od KGB, ty si nakloň květinami (Give flowers). Snad všecky Larryho cesty vedou k holiči (16), jdi tedy tam a nech Roselu, ať z tebe opět udělá mužského (Examine girl, Sit down). Ukaž svůj pas hlídači (17) a v místnosti za ním (18) vezmi tašku s bombou (kdo hledá, najde...). Bombou rozežeň frontu (19) a kup si letenku (Buy ticket). S ní popojdi do místnosti za taškami (20; cestou nezapomeň Show passport). U přístroje vpravo si kup padák (B. insurance) a u pultu toast, v němž je špendlík (Buy special, Search special, Get pin). Po eskalátoru se dostaneš do odbavovací místnosti, seber ze stolu leták (Look table, Take pamphlet) a ukaž letenku hlídce (Show ticket). Konečně nastup do letadla...

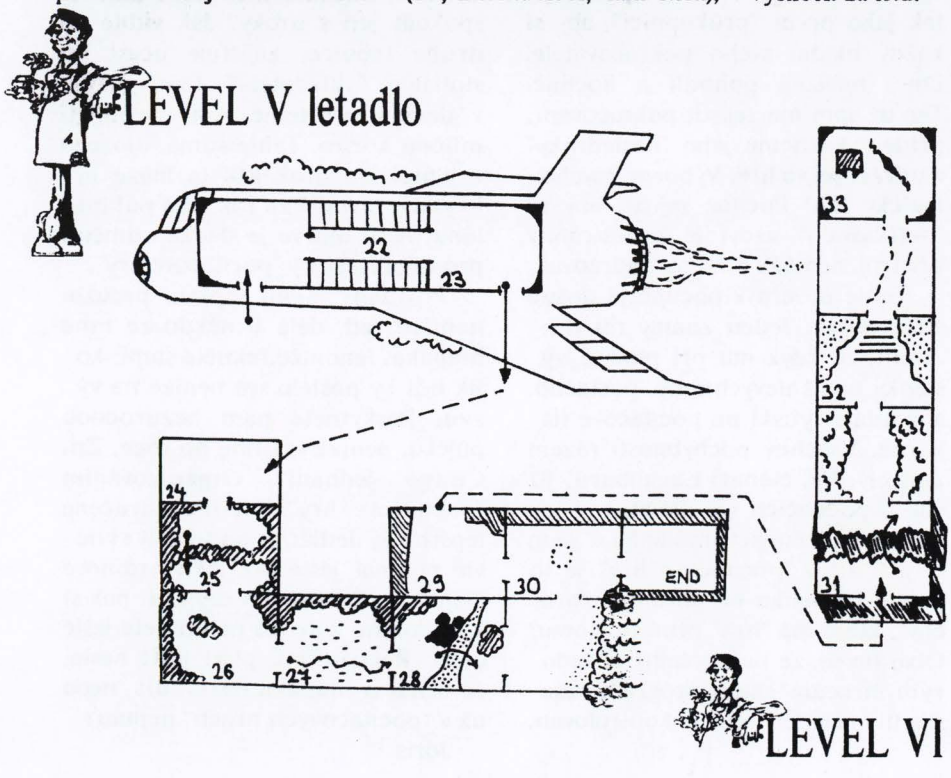
Letíme, padáme, džunglí cestu hledáme

V letadle (22) se usaď a zabav souseda otravu letákem (Sit down, Give pamphlet to man). Zpoza sedadla vezmi tašku, vstaň (Take bag, Stand) a jdi doprava (23), navlékni si padák*) (Wear parachute), jdi ke dveřím vpravo dole a pomocí špendlíku je otevři (Use pin, Turn handle, Open door). Rychle použij padák (Open parachute) a v horní části pralesa (24) se odřízni z popruhů (Cut parachute). Až se probereš z pádu seber větvičku (25, Exam. floor, Take stick), prozkoumej keříky vlevo dole (Examine bush) a proplaz se pod nimi (Go under). Pak (ve 26) zneškodni anakondu větvičkou (Use stick) a u bažin (ve 27) jdi po stopách opice. Potok (28) přeskákej po liánách a jednu si na pravém břehu utrhni (Jump brench, Jump brench, Jump brench, Jump, Take vine). Dále vpravo čeká trochu odpočinku, překrásná divenka ti vysvětlí, že její kmen je sužován zlým člověkem, který žije v sopce (!) na severu. Další instrukce obdržíš od domorodců ve vesnici, nakonec tě čeká poslední úkol, zdolat sopku a vyhnat padoucha. Jdi k ohništi (30), naber popel (Take ashes), dále k propasti (31), přeskoč ji pomocí liany (Use vine). Ledové schody (32) posyp popelem (Use ashes) a vystup až na vrchol hory (33). Nahoře vykonej tuto podivnou akci u díry vpravo: Stick the bag into the bottle, Burn the bag, Throw the bag. Teď už jenom do výtahu a fiíí...

Brzy nashledanou v Leisure Suit Larry III se těší

Andrew

*)Mladistvý únosce letadla ČSA, se asi inspiroval touto hrou - také požadoval padák. Vy ale pamatujte, že ve skutečnosti je téměř nemožné z běžného dopravního letadla vyskočit za letu.



STRIKE FORCE HARRIER ovládání pro ZX Spectrum

nahoru		L
dolu		P
kormidlo vlevo		J
kormidlo vpravo		K
směrovky vlevo		Z
směrovky vpravo		X
přidat plyn		I
ubrat plyn		O
zvedni trysky		E
nakloň trysky		D
brzdy		B
klapky		F
podvozek		S
výběr bomby		R
rakety		Y
kanon		U
radarové terče		C
světlice		H
střelba	CAPS SHIFT	
stav munice		Q
pozice		W
údaje o motoru		V
navigace		T
základna	AA	N
	AC	M
	BA	S.SHIFT
	BC	SPACE
pauza	A	
zvuk	S	

Hlášení na displeji:

too slow - letíš příliš pomalu
block xx - jsi nad blokem xx
chaff x - zbylo x falešných cílů
flares x - zbylo x světlic
enemy radar - jsi zachycen radarem
missile warning - letí na tebe raketa
target reguided - raketa zaměřena na cíl
high ground - jsi v malé výšce
collision predisted - narazíš
over GS - jsi nad základnou
select GS - vyber pozemní základnu
fortrac week - velká vzdálenost pro navigaci

Honza Z.

PYRAMIDA NEZNALOSTI O "POČÍTAČOVÝCH HRÁCH"

Nezastírám, že patřím mezi fanoušky počítačových her. Nebo přesněji, patřím mezi fanoušky časopisu počítačových her Excalibur a tak mne velice zaujalo, když jsem (nedávno) v ranním rozhlasovém přehledu českého tisku zaslechl, že o počítačových hrách rozsáhle píše Občanský (dnes již Český) deník. Okamžitě jsem pro něj vyrazil do nejbližšího kiosku s novinami. Rádio nelhalo, v deníku byl opravdu veliký článek o... "počítačových hrách".

Uvozovky jsou tu zcela na místě. Tohoto krycího jména bylo u nás použito k pojmenování rozsáhlého "podnikání s financemi", které slibuje zúčastněným velký zisk při nízkém poplatku za účast v akci. Dnes už jsou používány i jiné názvy, ale jedno je jisté: S počítačovými hrami o kterých čtete v Excaliburu nemají vůbec, ale vůbec nic společného.

Proč tedy o nich psát? Mladší kamarádi mne už několikrát přemlouvali, abych se také zúčastnil na podobné "hře". Nechápali, proč jsem vždycky odmítnul. Naposledy to byl invalidní Petr, který mi nadšeně vysvětloval, že až dostane vyplacenu slibovanou statisícovou částku, uloží si ji do banky na nejvyšší úrok a bude mít jisté přilepšení ke svému dosti nízkému důchodu.

Tohle rozhodlo. Uvažoval jsem, proč tak mnoho lidí podléhá kouzlu těchto akcí. Jistě, prémie za účast je mimořádně lákavá, ale přesto se tím všechno nevysvětluje. Vždyť se jich účastní i lidé, kteří nikdy nesázejí a hazard zásadně odmítají. Nejsem to já, kdo se mýlí a nepřipravuji se tím o možnost rychlého zbohatnutí?

Nejprve jsem zkusil jít na to od (matematického) lesa. Nabízí se mi zisk sto tisíc. Stačí jenom složit tisíc korun a zajistit dalších pět pokračovatelů. Ti budou mít stejný zájem jako já a zajistí si také každý svých pět následovníků. Po třech "kolech" mi organizátoři zašlou vytoužený obnos. Jednoduché. Jednoduché?

Dobře si prohlédněte tabulku:

1	1	14.999.999
5	6	14.999.994
25	31	14.999.969
125	156	14.999.844
625	781	14.999.219
3.125	3.906	14.996.094
15.625	19.531	14.980.469
78.125	97.656	14.902.344
390.625	488.281	14.511.719
1.953.125	2.441.406	12.558.594
9.765.625	12.207.031	2.792.969

V prvním sloupci je počet účastníků v každém kole. Ve druhém je počet všech lidí, kteří již svou tisícikorunu složili a třetí sloupec pro názornost uvádí, kolik ještě zbývá lidí v patnáctimiliónové ČSFR, nezapojených dosud do "hry".

Teď už jen zbývá odhadnout, ve kterém kole dostávám nabídku ke "hře" přistoupit. Počítají li se účastníci na statisíce, pak nemám šanci. Na mne by přišla řada až kdyby se zapojili i obyvatelé okolních zemí, celá "hra" se sama zastaví, protože se už nenajde nikdo, kdo by se i jen teoreticky mohl stát pokračovatelem v dalším (...a dalším kole).

Organizátoři celé "pyramidální hry" jsou si tohoto nebezpečí dobře vědomi. Právě proto už nepožadují, tak jako první "průkopníci", aby si každý hledal svého pokračovatele. Dnes nabízejí pohodlí a počítač. Ten už sám má zajistit pokračování, přidělit každému jeho "následníky" a udržet jej ve hře. Výborný psychologický tah! Počítač zajistí, aby se "nefixlovalo", vždyť je to nestranný přístroj, nemůže nikomu nadržovat.

Tahle důvěra v počítač je dosud stále veliká. Jeden známý mi prozradil, že když mu při pokusu výsledky příliš nevycházely, postačilo, aby údaje vytiskl na počítačové tiskárně. Všechny pochybnosti rázem zmizely. Vy, čtenáři Excaliburu, již víte o počítačích své. Počítač je jen stroj, uskutečňující myšlenku a jsem si jist, že u "počítačové hry" je to pouze myšlenka na ohromné "prachy", které má "hra" přinést. Komu? Obávám se, že ne obyčejným, řadovým "hráčům", kteří program nesestavili, neviděli, ani nekontrolovali.

Následuje odbočení do další z oblastí, které jsme v minulosti tolik zanedbávali. Ekonomika a ekonomické znalosti, to nám dneska už není cizí. Tak snad přetrpíte ještě i druhou tabulku:

1.000	0	0
6.000	0	0
31.000	0	0
156.000	100.000	56.000
781.000	500.000	281.000
3.906.000	2.500.000	1.406.000
19.531.000	12.500.000	7.531.000
97.656.000	62.500.000	35.156.000
		485.156.000
		.....???

Všichni se shodneme na tom, že peníze nejsou brambory a na poli nevyrostou. Tak odkud je seberou v "počítačové hře"? Vždyť, zhruba vzato, kolik do akce účastník vloží, tolik (někdy) dostane zpět. Ten fígl je právě ve slovíčku někdy. Podívejte se na druhou tabulku! První sloupec dostaneme, vynásobíme li počet všech účastníků (jejich vloženou) tisícikorunou. To jsou příjmy organizátorů. Ve druhém sloupci jsou jejich výdaje, výplaty prémií "hráčům". A ten třetí, nejdůležitější sloupec, to je to políčko, které rodí zlaťáčky. Je to pouhý rozdíl mezi příjmem a výdajem. Pozor! Vůbec si nemyslete, že tato celá částka připadne organizátorům, to nikoliv. Ale cožpak se nechtěl kamarád Petr spokojit jen s úroky? Jak vidíte na druhé tabulce, zajišťuje účast asi stotisíce "vkladatelů" t.zv. jistinu v docela přijatelné výši třicetipěti milónů korun. Tahle suma, uložená v bance na úrok 10% (a může být i vyšší), "urodí" za rok tři a půl milónu. A to teprve je sladká odměna pro organizátory "počítačové hry".

Povídání jsem sepsal, protože nemám rád, dělá li někdo ze mne hlupáka. Jenomže, řekněte sami, kolik lidí by poslalo své peníze na výzvu: Poskytněte nám bezúročnou půjčku, peníze vrátíme po roce, Zn. Čestné jednání? Organizováním "počítačové hry" docílíte zaručeně lepšího výsledku. A budete li si navíc počínat ještě tak jako hrdinové článku v Občanském deníku, pak si k miliónům z úroků přikradete ještě další. Řekněte mi, platí ještě heslo, že u nás o hlupáka nezavadíš, nebo už v "počítačových hrách" neplatí?

Joris

Powermonger? Powermonger!

Powermonger je strategická hra, která (zejména podle počtu anketních hlasů) si získala srdce nejednoho herního nadšence. V Excaliburu č.3 jste našli první popis ovládání a v pátém čísle základní strategii. Tajemný LORD SEMTEX nám zaslal tipy do hry, které v žádném manuálu nenajdete. Takže do třetice je tu Powermonger ...

Problémy s jídlem

Při dobývání nových světů bývá největší nouze o jídlo. Nejjednodušší je útok na ovci. Co ale dělat v případě, že na ostrově žádné ovce nejsou nebo jsou příliš daleko? Pokud máte alespoň pět lodí, pak nezoufejte. Něco potravin lze získat i rybolovem. Naverbujte jen tolik lidí, kolik máte plavidel a vypravte se s nimi do nějaké vhodné zátoky (obyčejně je někde v okolí Fish Hut neboli rybárna a často už tam několik vesničanů rybaří). Když dorazíte na místo, zvolte ikonu útoku směrem přímo pod sebe. Vaše jednotka se rozptýlí po vodě a vám budou vzrůstat zásoby jídla. Vydatnost loviště závisí nejen na zvoleném místě, ale také i na roční době. V některých světech, bohužel, ryby lovit nelze, stejně jako někdy nenajdete ani jedinou ovci.

Urychlení akce

Výroba ve vesnicích je jedním z důležitých strategických úkolů. Pokud na rychlosti produkce nezáleží, je vše v pořádku. Jakmile však rychle potřebujete vyrábět například čluny (nejčastěji na stupeň "jeden meč") a dochází vám jídlo, nebo se obáváte nepřátelského útoku, nastanou problémy. Tu je finta: Začněte vyrábět čluny na stupeň jedna a ihned potom, co vás lid poslechne, změňte účinnost na trojku. Místo toho, aby se začal vyrábět katapult, dál produkujete čluny, ale třikrát rychleji. Rychlost výroby, a ostatně i přesunu, závisí i na únavě vašich jednotek. Tu zjistíte tím, že použijete tzv. informační ikonu a ukážete na jednoho ze svých lidí. Objeví se text typu: ...He is Fit... Zjistíte odkud človíček pochází, jaké je jeho jméno a zaměstnání v civilu, ale hlavně v jaké je kondici. Ta u armády poklesne po tuhém boji nebo třeba po dlouhém zimním pochodu. Pak je nejlepší trochu počkat až přestane sněžit, nebo až se zregenerují síly.

Špionáž

Jakmile získáte dalšího kapitána a nemáte pro něj práci, pošlete ho na výzvědy (ikona Oko a ukázat kam). Kapitán rozpustí všechny své vojáky, převlékne se do cizí uniformy a vyrazí. Po příchodu do osady se zapojí do normální práce, ale přitom vás stále informuje o všech pohybech nepřítele. Na mapě začnou kromě bílých teček (vaši lidé) blikat i modré, červené nebo žluté body. Teď už se nemusíte bát náhlého přepadu vaší osady. Pokud svému vyzvědači zadáte jiný úkol, pak odhodí svůj převlek a je velice pravděpodobné, že ho rozzlobení starousedlíci zavraždí. Proto je třeba špiona stahovat tehdy, když se nachází mimo ves.

Mezi dvěma kameny

V některých světech je taková přesila nepřátel, že ani při nejlepší snaze nemáte šanci přežít, natož vyhrát. Najdete je hlavně u dolního okraje mapy. Máte v nich osmnáct lidí, kteří nic nenesou a mají málo jídla. Váš hrad stojí často mezi dvěma říšemi, které mají alespoň po desítce měst a jsou velice agresivní. Veškeré žádosti o příměří obě odmítají a mají zájem jen o váš strategicky umístěný hrad. Rozlučte se s vidinou klidného stáří v rodovém sídle a vydejte ho v plen nepříteli. Vaší jedinou záchranou je partyzánská válka. Začněte dobývat uprázdněné vesnice. Pokud přijde silnější nepřítel, klidně mu osadu vydejte bez boje, ale nenechte mu žádné jídlo, ani obyvatelstvo. Jakmile zmizí z dohledu, dobývejte další vesnice. Váš nepřítel by měl zatím bojovat s druhým gigantem a to se samozřejmě neobejde bez ztrát na lidském materiálu. Pokud je některý z jeho kapitánů zabit, nebo zahnán, vrací se žoldnéř do své rodné vísky. Tam ale najde vaši vládu. Protože mu nic jiného nezbývá, bez boje přestoupí na vaši stranu. Tak nějakou dobu jen sbírejte vojáky po opuštěných vesnicích a obcházejte bývalá bojiště v honbě za zbraněmi padlých. Přitom lehce získáte potraviny, protože počítačoví bojovníci nejsou tak inteligentní, aby sbírali kupy jídla nebo zbraní. Po takové dotaci je jednoduché počkat si někde "za bukem" na vhodnou chvíli a dorazit zbylého vůdce. Nesmíte však čekat dlouho, aby se cizák nespojil se zbytky svých armád. Pak by vznikla nová nepřátelská armáda a proti ní by vám pomohl jedině intervenční sbor OSN!

Dva mrňousi a obr

Může se stát, že vy a např. Jane III. máte po jedné jednotce a naproti tomu Jos XVIII. vlastní gigantickou říši. Pak je jediným řešením spojenectví. Navštivte slabšího z obou soupeřů a požádejte ho o příměří. Pravděpodobně ze strachu před silným sousedem je uzavře. Jakmile bude mít jen trochu vhodné podmínky, tak vás napadne (příměří jsou tu přeci od toho, aby se porušovala). To vás zatím ale nemusí trápit. Teď společně vytáhněte proti obří říši, nebo ještě lépe - nechte spojence útočit a dorážejte jen na vůdce nepřátel.

Vodní obrana

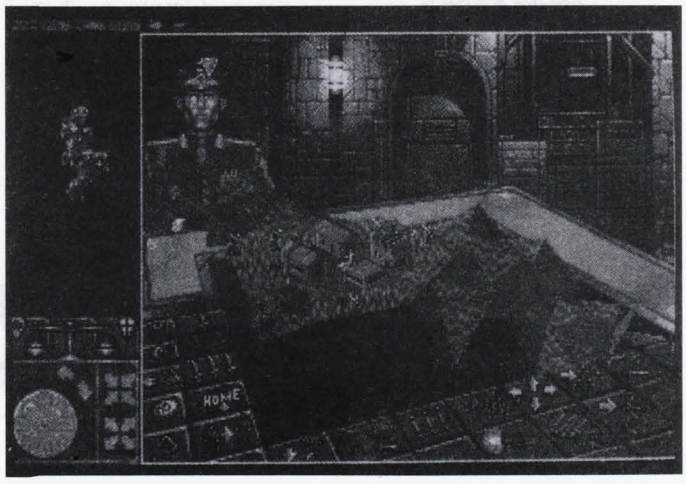
Tento způsob boje je zvlášť vhodný, pokud proti vám stojí velká přesila, která nemá ani čluny, ani dalekonosné zbraně. Potřebujete mít pro všechny muže lodě a co nejvíce luků. Vyprovokujte nepřítele k útoku (boj a odchod) a ustupte na jezero nebo na moře. Kdo zůstane na souši, je ztracen. Proto spěchejte! Kus od břehu se zastavte a zaútočte na své pronásledovatele. Rozprášíte je snadno dalekonosnou střelbou ze svých luků, protože se k vám nemohou přiblížit.

Útok a útěk

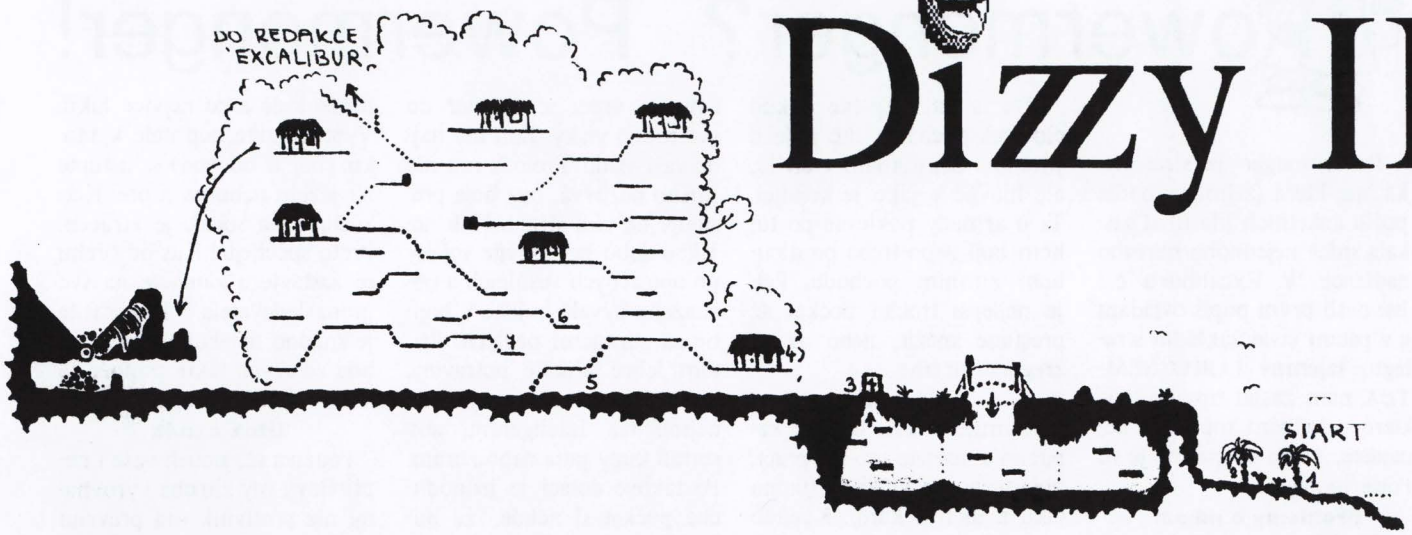
Používá se, jsou-li vaše i nepřítelovy síly zhruba vyrovnány, ale protivník má převahu lučišníků. Při přímém útoku by se vaše jednotka srazila se slaběji ozbrojenou částí nepřátel a než by se probila k vůdci, pokosí ji lučištníci. Pokud nemáte dělo, katapult nebo alespoň stejně luků, pak počkejte, až se nepřítel dostane do osady v blízkosti kopce, dobudě ji a usadí se v ní. Pak na něho zaútočte a ihned prchejte. Nepřítel vás začne pronásledovat, ale všichni jeho lučištníci zůstanou na místě. Rychle se dostaňte z dostřelu. Luky nestřílí za roh. Uhněte za (ňa) kopec a poražte cizáky bez luků. Pak se lze nepozorovaně přiblížit z druhé strany k vesnici a zbylé střelce odrovnat.

Sepsal Lord SEMTEX

Nový datový disk Powermonger je už na světě! Má název "World War I" a do hlavního programu se nahrává pomocí příkazu "Load data disk". Koho tedy už omrzeli středověcí bojovníci, může se spojenci vytáhnout do boje. Pozor, tady se nehraje o jídlo, ale o pohonné hmoty!



Dizzy II



A máme ho tu zas - roztomilé bílé vejce, někdy až bláznivě čilé, až se z toho hlava zatočí (anglicky Dizzy). Předpokládám, že už máte první díl za sebou. Jestiže ne, doporučuji vám si ho podle návodu v Ex. č. 5 dohrát, abyste měli na co navazovat. Stejně jako u dílu prvního jsem připravil kompletní návod s mapou. Fantasy Jak šlo vejce na vandr tedy začíná.

V předešlé hře Dizzy skoncoval s černým kouzelníkem, který ohrožoval jeho rodný kraj. V tomto pokračování zastihneme neposedné vajíčko na jakémsi ostrůvku v Tichém oceáně. Loď, na níž se Dizzy plavil ztroskotala a on se stal zajatcem ostrova, na který ho vlny donesly. Ostrov naštěstí není zcela neobydlený, bydlí tu farmář samotář - vaše jediná naděje na návrat. Cílem hry je posbírat 30 penízků zakutálených po ostrově a získat za ně od farmáře motorovou loďku. Proto jdeme na to, dřív než nás jižní sluníčko uvaří na měkko.

PRVNÍ KROKY

Hru začínáte na mořském břehu nedaleko od místa, kde ztroskotala vaše loď. Popojděte o obrazovku doleva, seberte prázdnou truhlu (Empty chest-2) a přistavte ji ke skále. Hop nahoru a doleva. Vyskákejte do levého horního rohu velikého stromu a seberte potápěčské potřeby (Rubber Snorkel-3). V místnosti vpravo odkopněte nenápadný kamínek - otevře se vám cesta do pravé horní části stromu. Jděte tam pro kameru (Small video camera-4) a pak upalujte na startovní pláž. Skočte do moře a u potopeného vraku nešťastné lodi seberte rýč (Salt water spade-5). Vraťte se na břeh a seřaďte si věci v pořadí shora: Snorkel, Camera, Spade. Znova skočte do vody a plavte o jednu obrazovku dále za vrakem. Zde podkopejte rýčem kámen a na bublině vyjeďte nahoru na pravý břeh. Jděte doprava k farmářovi a věnujte mu kameru. Uděláte mu tím takovou radost, že vám daruje loďku (Dehydrated boat-6). Loďku spusťte z mola na pravém konci mapy. To by bylo, teď je třeba sehnat ještě motor, do něj benzín a od zapalování klíčky.

SMUTNÁ MÍSTA

Vlevo od farmářova domku seberte bibli (Old holy bible-7) a další dvě obrazovky vlevo vezměte sekeru (Woodcutters axe-8). Nyní na most vlevo od startu a položte sekeru. V mostě se objeví otvor. Než skočíte dolů, seřaďte si věci v pořadí shora: volné místo, Bible, Snorkel. Skočte do otvoru a objevíte se v zatopené prostoře. Plavte vpravo a vezměte si poklad (Cursed treasure-9). Nyní plavte na levý konec jeskyně a odtud po plošinkách vyskákejte na denní světlo. Znovu na velký strom, tentokrát pro ostrý Sharp glass sword (10 - meč). Poklad doneste farmářovi, od něj dostanete motor, který také jděte spustit z mola. Zároveň poblíž mola seberte zlatý klíč (Large golden key -11) a jděte k hrobu, který leží na ostrově v levé části. Na hrob položte meč, ten udělá dírku a vy sestupte do vzniklého otvoru. Jděte dvakrát vpravo a klíčem si odemkněte vchod do hrobky pod jeskyní. Uvnitř najdete...vy zíráte, my zíráme...mikrovlnnou troubu (Microwave owen-12).

KONEČNĚ NA SVOBODĚ!

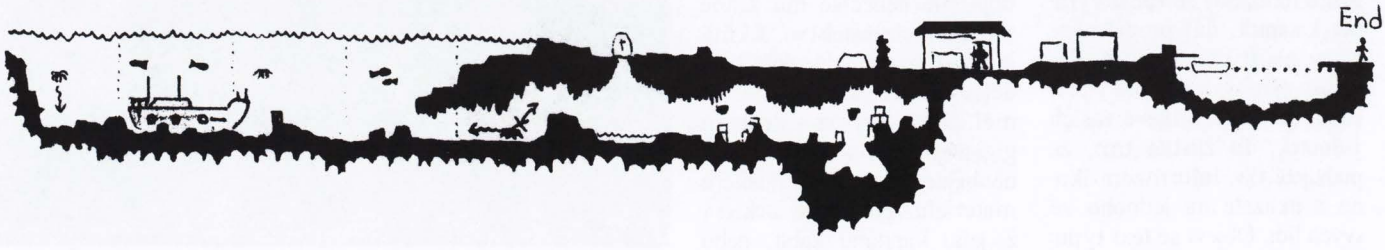
Troubu doneste farmářovi a benzín, který od něj získáte vhoďte z mola do loďky. Vraťte se do hrobu, který jste mečem otevřeli a dejte se doleva. Ze skalky nad vodou seberte dynamit (Infrared detonator-13) a pokračujte doleva. Minete vrak lodi, most i strom, až vstoupíte do zasypaného dolu. Nyní položte dynamit vpravo od menší skalky a zaval odstřelte. Získáte tak pytel penězů (Bag of gold coins-14), za který vám zištný zemědělec poskytne poslední věc nutnou k použití loďky - klíčky od zapalování. Teď již zbývá jen posbírat 30 mincí. Pozor, několik jich je poschovávaných za různými předměty, jiné zase dostanete zpět od farmáře, přinesete-li mu některé nasbírané bylinky či jiné užitečné věci. Není to nic těžkého, kdo hledá ten najde.

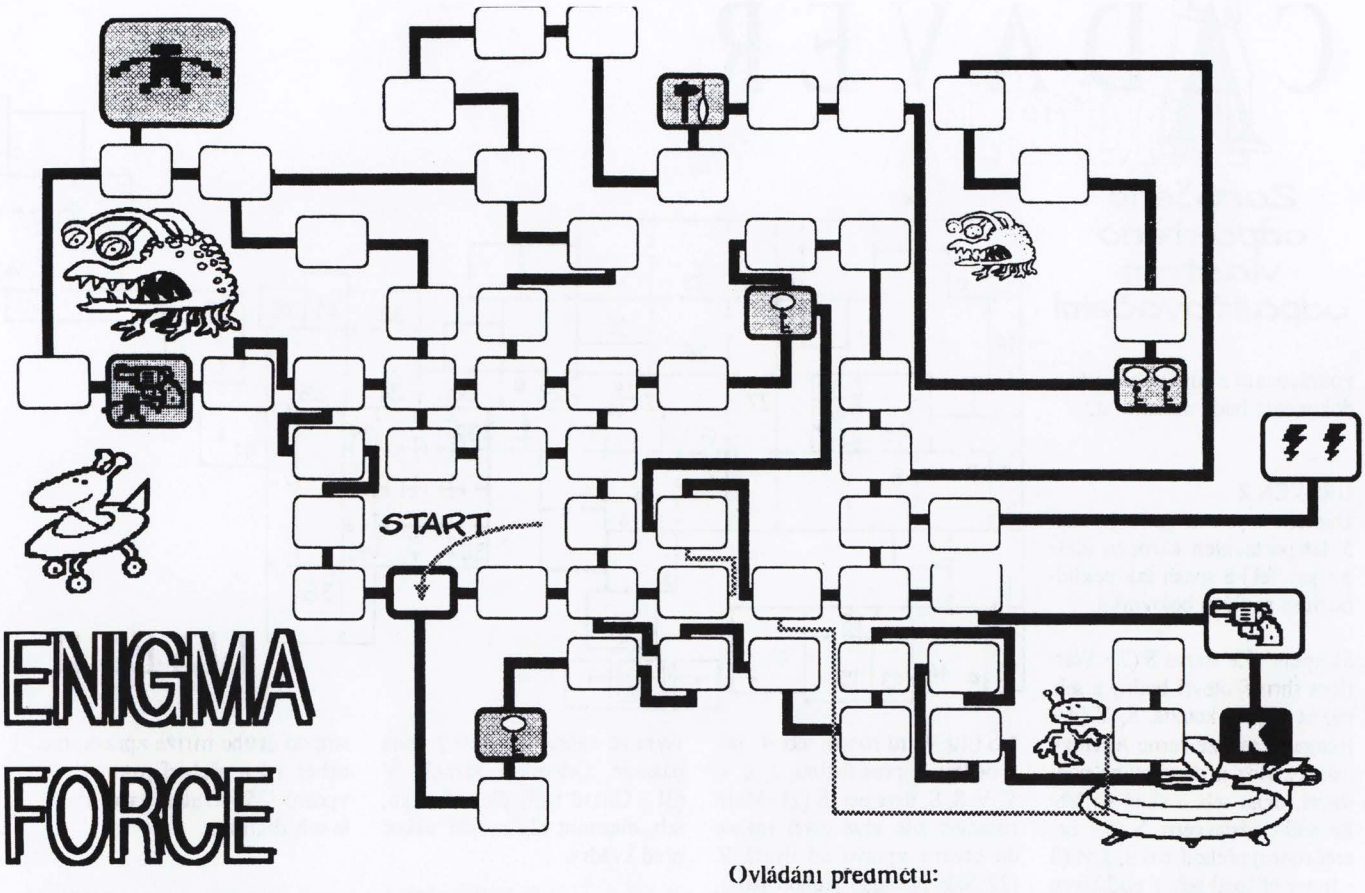
Ahoj **ANDREW.**

KLÍČ KE HRÁM

Všechna čísla Excaliburu v prodejně

GM *electronic*
Sokolovská 21
Praha-Karlín
Metro B a C
Stanice FLORENC





ENIGMA FORCE

Stabilita a mír Impéria jsou ohroženy vladychtivým generálem Zoffem, který se otevřeně vzbouřil proti Imperátorovi. Odstraněním této hrozby byla pověřena speciální jednotka Enigma, jejímiž členy jsou nejschopnější agenti Impéria, vybavení nejlepší možnou technikou. Úderné skupině se podařilo proniknout do Zoffova sídla, avšak generál uprchl (to byl obsah předcházejícího dílu SHADOW FIRE).

Enigma, oslabená o dva členy, pokračuje v patrání po Zoffovi. Zrádný generál je nakonec objeven v tajné pevnosti na planetě Hetera. Před začátkem akce skupina obdrží z centrály velice důležitou zprávu - Insektoidi, část posádky pevnosti, přešli zpět na stranu Impéria. Toho bude možné využít.

Členové Enigma Force:

Zark Manter
Původ: člověk
Věk: 39 let
Funkce: velitel jednotky
Osobní údaje:
původem legionář, odborník na zbraně - expert na vedení skupinové války.

Syylk
Původ: Insektoid
Věk: neznámý
Funkce: zástupce velitele
Osobní údaje:
původem legionář, velmi odvážný, patologicky nenávidí Zoffa za okupaci rodné planety - odpovědný, velmi inteligentní, psychicky silný.

Severina Maris
Původ: člověk
Věk: 23 let
Funkce: specialistka-technička
Osobní údaje:
přišla z cely smrti planety Kerolth - nelitostná, tvrdohlavá - zkušená technička -výborná střelkyně - nesnáší však bílou barvu.

Maul
Původ: robot
Věk: vyroben 30. 7. 2112
Funkce: bojový robot
Osobní údaje:
hmotnost 185 kg - výška 126 cm - antigravitační pohon - je vybaven silným bojovým laserem.

Ovládání předmětu:
Umístěte křížek na obrázek a stiskněte Enter (Fire).
Pick Up: Zvedání předmětu.
Drop: Položení předmětu.
Activate: Užití předmětu. Po Enter (Fire) a označte ještě vybraný předmět.
Weapon: Slouží k výměně a aktivaci zbraní.
Oops: Zruší všechny zadané činnosti.

Předměty:
Keycard: Magnetická karta, sloužící k otevírání dveří. Barva karty musí souhlasit s barvou místnosti.
Zoffcard: Osobní karta generála Zoffa, umožňující přístup do počítačového sálu.
Ryba: Potraviny. Doplní energii na maximum.
Nářadí: Pouze Severina je umí použít. Dokáže s ním otevřít jakékoliv dveře (pokud v místnosti není žádný nepřítel).
Granát: Účinky jsou vám asi dost jasné.
Paralyzer: Středně silná zbraň vhodná na kratší vzdálenosti.
Laser: Zbraň, silnější než paralyzer.

Přibližný postup plnění úkolu Enigmy:
Nejprve musíte najít Keycard; Vyšlete Syylka dolů, odtud nahoru, seberte klíč a vraťte se zpět na start. Teď pošlete Syylka do zbrojnice Insektoidů (nalezeným klíčem je třeba otevřít jedny dveře). Pouze Syylk se totiž může domluvit s Insektoidy. Poté, co proběhne rozmluva mezi Syylkem a jedním z Insektoidů (vypadají podobně jako Syylk, ale jsou tmavší), Insektoidi na vás přestanou útočit a budou vám pomáhat. Nyní převeďte zbylou část skupiny do zbrojnice a pořádně se vybavte. S celou skupinou se vydejte do místnosti s nářadím. Nářadí dejte Severině. Nyní vás čeká nejtěžší úkol celé mise - najít generála Zoffa. Vyšlete tedy Syylka nebo Severinu, ozbrojence granaty a laserem (jsou to nejlepší střelci). Zoffa můžete zastřelit, je to ale obtížné a trvá to dlouho. Lepší je hodit do místnosti, ve které se Zoff nachází, granát. Byla-li akce úspěšná, vezměte z místa generálovy smrti Zoffcard. Vraťte se zpět ke skupině a jděte ke zbrojnici vzbourencu. Pomocí nářadí a Zoffcard se nakonec dostanete do počítačového sálu, kde hra končí. TAD

CADAVER

Andrew

Zaručeně odpastěno vlastním odpasťovačem!

Pokracovani z minulého čísla, dokončení bude následovat.

UROVEN 2

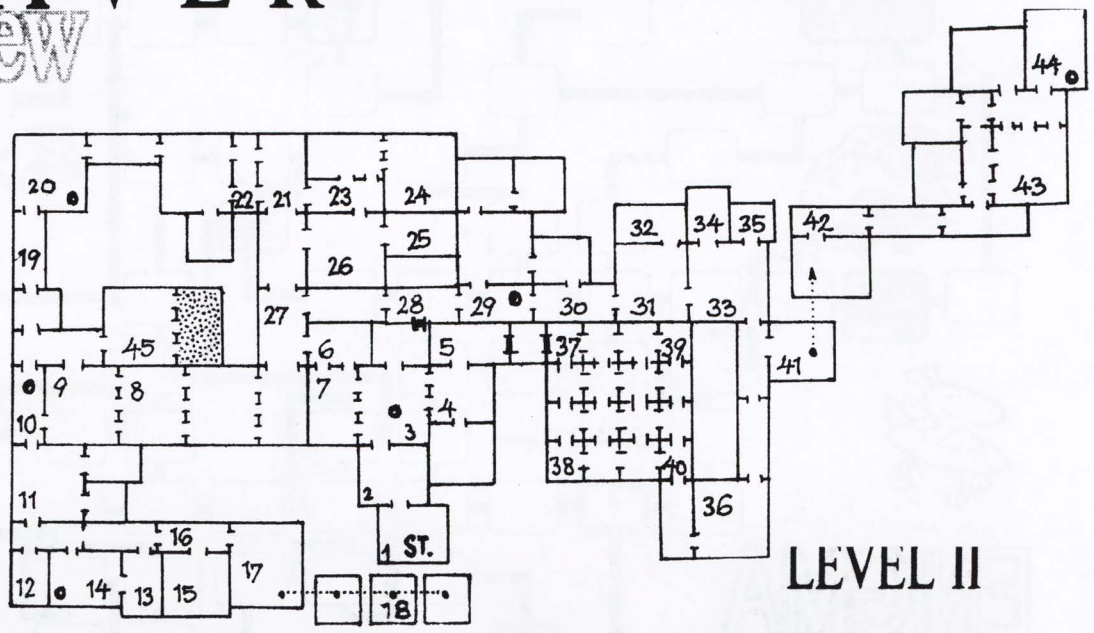
Úkolem v tomto patře je najit 5 Teleportačních kamenů (dále již jen Tel.) a spasit tak neklidné duše padlých bojovníků.

Sklepení* Ze startu S (2 - Warriors shrine) otevři bedny a seb. různá bojová kouzla. S, V (4 - Religary) seb. ze zemc Axelovy ostatky, vloz je do urny na podstavci, urnu seb. a skoč na lebku nad podstavcem, S (5 - Secret room) přehoď páku, J, Z (3 - Inner chapel) seb. z podstavce 1. Tel., prenese tc do (6 - Ante room).

* Přehoď páky v pořadí zleva: 1, 3, 2, 1 a stiskni tlačit. na zdi, J (7 - Outer chapel) seb. minci, S, Z, J, Z, Z (8 - Feasting hall). Opatrně seb. uspávaci kouzlo Sleep a minci, Z (9) jdi zezadu k trůnu, proz. ho, stiskni tlačitko, dále stiskni tlačítko na zdi a můžeš si počist...

* Z (10 - Back passage) přehoď páku, zpět V, S, nahoru, J (10) přeskoč díru a seb. klíč. Spadni k bedně, otevři ji a seb. 2. Tel. S, dolů, S, Z, S, S, S - levé dveře (12 - Cooks room) seb. létající pánev a z bedny seb. klíč, S, V, uspi oko kouzlem Sleep, S (13 - Boys room) přistav bednu pod hlavu na zdi a hlavu stiskni , Z (14 - Maids room).

* Stiskni tlačítko, otevři bednu, vezmi 3. Tel. (15 - Cellar) shoď všechny lahve na zem, seb. klíč a peníze, S (16- Cooks passage) odemkni zámek. V (17-Granary) pod plošinkou je ukryt klíč, seb. Odemkni zámek a zatáhni za řetěz, dolů, přehodit páku, dolů (18 - Granary). Seb. kliče, přehoď páku a vyskákej po řetězech zpět do 17, Z, Z, Z, tam odemknout dveře, S, S, V, S, S, S (19 - Top passage) odemkni zamek, skoč na listinu a z ni skoč na sever, seb. minci.



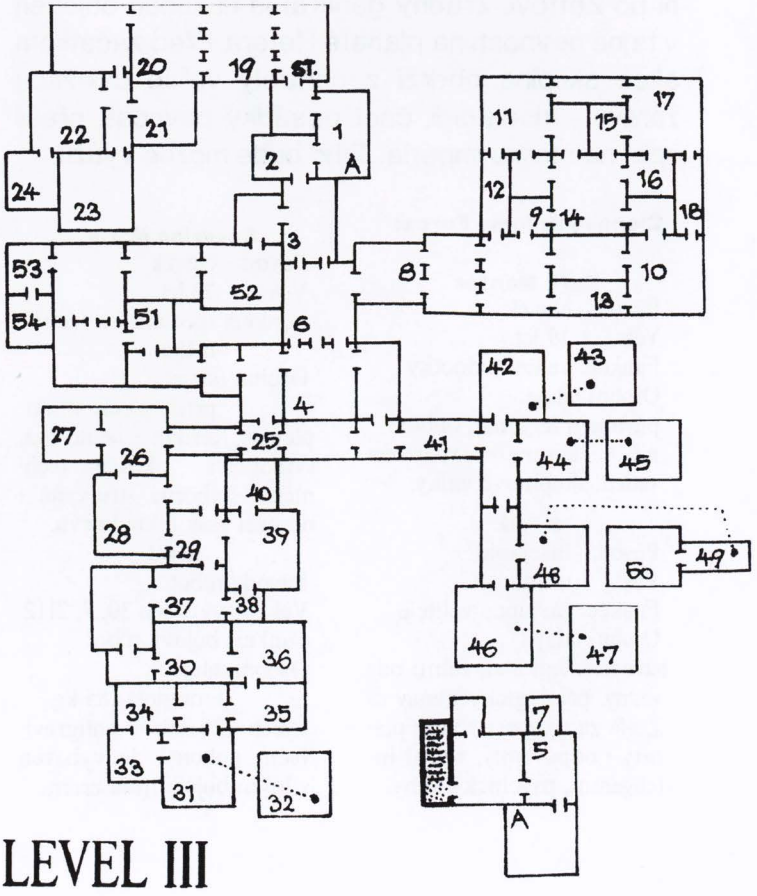
* S (20-Ward room) seb. 4. Tel. z bedny, J, přes listinu, J, J, V, V, V, S, S, uspi oči, S (21 -Main passage) zde vlož čtyři mince do otvoru vpravo od dveří. Z (22-Side passage) přehoď páku, Z, po schodech - horem V (22) seb. nápoj síly Strenth, V - horem (21) prehoď paku, Z, spadnout dolů, V, V (23 - Side passage) prehodit levou paku, dotlačit plošinku nad otvor, skočit na ni, prehodit pravou páku, S - horem. Seb. klíč, V - horem (24 - North chamber) uspat oci a vzit oba diamanty, zpět Z - horem, J - horem, J - horem, V - horem (25 - Upper chamber) seb. kouzlo na otevíráni zamčených truhlic a diamant.

* Kouzlem otevři dvč menši bedny, seb. koulo na energii a kouzlo proti otravč. Z (26 - Side chamber) spadni na zem, vypij nápoj síly Strenth a natlač sloup pod klíč. vedle sloupu si polož létající pánev a dojeď si pro klíč, seber klíč a pánev, odemkni zámek. Z, J (27- Main passage) vlož diamanty do otvoru ve zdi v žádaném pořadí, V - horní dveře, V (28 - Side passage) protlač klíč skrz mříže a seber ho.

* V (29-Side passage) polož létající pánev před mříže a nech se vyvézt nahoru. Udčlej tady krůček rovnč a spadni doleva či doprava na mříž tak, abys mohl pánev sebrat, vezmi ji tedy a spadni k potvoře, seb. 5. Tel. (přes tuto mříž se dá dostat i jinak, ale takto je to rychlejší). Nyni se nachazis v (30)- Side passage. Odemkni zámek, V (31 - Guard hall) přehoď páku, seb. diamant ale rychle uskoč před kvádry.

* S (32 - Guard chamber) seb. lahvičku s jedem a vhoď ji do ust na stenc, seb. zlato a snez jidlo. J, V (33 - Ward room) dvakrat prehoď paku, dotlač plošinku pod tlačítko a tl. stiskni . N - vlevo (34 - Lookout room) strč do druhc mříže zprava, nic neber a jen přehoď paku, J, S - vpravo (35 - Outer ward) rychle seb. diamant.

* J, J, J, J (36 - East chamber) stiskni tlačitko a seber kouzlo na otevirani zamčenych dveri Door Spell a diamant. Rychle nastup na plošinku, stiskni tlačítko na západni stčnč a uskoč na střední plošinku. Počkej si na výtah, Z, S, zde zacina svrzelny labyrint. Postupuj takto:



než dorazíš do 37 používej odemykací kouzlo (dále od dveří, jinak nefunguje) jdi Z, S, Z, Z, S, S (37) přehoď páku.
* J, V, J, J, Z (38) přehoď páku, V, S, V, S, V, S (39) přehoď páku, J, seb. falešný teleporter, J (40) seb. velký diamant. J, V, S, S, V (41 - Lords chamber) vlož diamanty do otvoru ve stěně v žádaném pořadí, dolů, S (42 - Secret tunnel) stiskni tlačítko, Z seb. klíč, V odemkni zámek, V, S, V (43 - Great chamber) seb. klíč, S, odemkni , S - vpravo (44 - Axels chamb.) stiskni lebku vlevo od křesla, seb. levý teleporter a máš je komplet.
* Z, S, Z, Z, Z (29) pomocí pánve přeleť mříž, ani ji už neber, Z, Z, Z, J, Z, Z, Z, S, V (45 - Captains hall). Závěrečná místnost, zde dojde ke spasení duší. Polož nyní Axelovu urnu a velký diamant na prázdný podstavec a naházej všech šest Tel. do vzniklého otvoru - duše budou spaseny. V přehoď páku a stoupni si na kruh. A jedem!
ÚROVEŇ 3
Trůn * Jdi J, V (1 - Side chamber) skoč na páku, stoupni si mezi mříže a počkej, až se sevřou. Musí v nich zůstat průchod! Z- dolní dveře (2-Visitors gaol). Přehoď páku, seb. klíč a zbraň, která se jmenuje shirikan.
* J (3 - Court hall) odemkni zámek, J, J (4 - Royal court) - Tvým úkolem je obsloužit krále, nejdříve poruč přinést mu královskou korunu. Seb. klíč a svíčku S, S, S, V, dolů, seb. střelnou zbraň pod schody, S (5 - Gaol) odemkni dveře a vrať se nahoru - J, nahoru.
* Z, J, J (6-High court) z bedny si vezmi odpasťovač a energii, přehoď páku, dolů (7-Royal gaol) seb. korunu a odemkni dveře, J, J, nahoru, Z, J, J, J (4), dej králi korunu. Sdělí ti, že klíč od vyšší úrovně ti daruje, když mu uvaříš elixír, který se skládá z pěti ingrediencí. Podrobnosti v knize vedle trůnu.
*Nejprve musíš najít kouzelnou bylinu, král ti dá klíč od sektoru, kde se bylina nachází, např. tentokráte je to severovýchodní část mapy. S, V (8-Quests hall) projdi středem haly, odemkni dveře klíčem od krále, V, V, V, V, S, Z, Z - dolní dveře (9 - Royal maze) seb. klíč z bedny, J, V, V (10) odemkni zámek, S - vlevo, Z, S, Z (11).
* Přehoď páku, J - vlevo (12) vypij dolní lahev vína, seb. klíč, S (11) odemkni bednu a seber dvě svíčky. Znovu přehoď páku a jdi J - vlevo (12) seb. svíčku, J, V, V, Z - dolní dveře (13) seb. železo, V, S - vlevo, Z (14) rozestav 4 svíčky do kroužků. S, Z (11) vlož železo do otvoru a stlač jej.
*V, V, Z- dolní dveře (15) stiskni levé, potom pravé tlačítko, J, V (16) stiskni tlačítko, seb. bedničku a diamant. S (18) vstup do kroužků a objeviš se ve (14), použij odpasťovač na bednu, otevři ji, kromě zlata seb. i prsten, tím otevři bedničku z (16), seb. klíč. S, Z, V, V, J (18) seb. misku s bylinami a odemkni zámek, J, S - vlevo, Z, S, Z (11), J - vlevo, J, Z, Z, Z, J (4).
* Vhoď mísu s bylinami do kotle a král ti dá klíč pro další úkol - máš mu přinést nápoj Nodos. Seb. klíč a jdi S, S, S, V, Z - horní dveře, S (Start - Main passage) odemkni zámek, Z (19 - Royal hall). Rychle posbírej všechny mince, nenech ukazatel na stěně klesnout, přecházej po střední plošince poté dostaneš dva diamanty, seb. je.
* Z (20) diamanty hoď na prkno vpravo od koule, ta zapadne do díry, diamanty seb. a páku přehoď. Z, J, E (21 - Meat store) proz. sud s praseči hlavou, sněz kýtu a seb. klíč, seb. kámen. Z, Z (22 - Royal cellar) přitlač si bednu pod otvor, vyskoč na ni a vhoď do otvoru kámen.
*Sud z levého horního rohu přitlač ke zdi přesně naproti díře, stiskni páku, seb. klíč a kámen, otevři bednu, seb. masakrovací kouzlo, minci a energii. V, J (23) otevři bednu, seb. klacky S, V (21) použij masakr. kouzlo a pomocí klacků vystrkej klíč z klece, seb. klíč. Z, J (23) zámek odemkni, vlož kouli do otvoru, odtahej sudy a páku, která je za nimi schovaná, stiskni. S, Z, odemknout, J (24) vlož minci do otvoru ve stěně, přitáhni si truhlu k jižní stěně, vyskoč na ni a naházej nepotřebné věci vpravo od koule tak, aby koule shodila sud, proz. sud a seb. nápoj Nodos. Dones ho králi - S, V, S, V, V, V, J, V, Z - dolní dveře, J, J, J (4). Vhoď Nodos do kotle a král ti opět dá klíč k dalšímu úkolu: nyní máš přinést bílý prášek z jeho klenotnice.
* Jdi Z, J (25 - Square chamber) odemkni dveře, Z, Z (26 - Ward room) šlápni na plošinku vlevo dole, Z (27-Guards room) otevři bednu, seb. energii a odpasťovač, V,J (28-Treasures hall) shoď bedničku na zem a otevři ji, seb. diamant - nyní již máš 4, vlož je do otvorů v podlaze.
* V počkej , až kámen spadne a pober všechny úlomky, J (29 - The crusher) hoď kamenem na páku, J - horem, J - horem (30 - The rider) dojet na plošince k páce a přehodit ji, J - horem, J (31 - Great treasury), nahoru (32- Upper treasury). Zde si leží váček s bílým práškem a stříbrná mince, oboji seb.
*S odpasťovačem zotevírej všecky bedny (v jedné je imunitní kouzlo proti střelám) seb. různá kouzla a několik klíčů, jeden klíč musí zbýt, je důležitý! Spadni do levé díry (31) seb. klíč a přehoď páku, Z (33 - Helms treasury) zde naházej do díry pět úlomků, přisuň si bednu pod zámek a odemkni jej, S (34 - Lords treasury) stoupni si pod prostřední tyč pravé mříže a počkej , až na tě spadne, pober všecko zlato.
* V, V (35 - Axels treasury) pomocí odpasťovače otevři bednu, pober zlato, otevři druhou, seb. kouzla na sílu a na rychlost, 2x přehoď páku na zemi a obč na zdi, S (36 - Sliger) přehoď páky zprava doleva, Z (30) přehoď páku, Z přehoď páku a rychle odemkni dveře, S,V(37 - Flailer) přehoď páku a rychle skoč na plošinku, V, S (Great chamber). Přehoď páku na zemi a stoupni si pod dřevo, nespadne až na zem, ale střely vykryje.
* Seb. klíč, zpět J (38) otevři bednu, seb. klíč a přehoď páku, S (39) odemkni zámek vpravo nahoře, seb. železo, J (38) vsaď železo do otvoru a stlač ho, S (39) přehoď páku, S (40 - Lesser treasury). Přehoď páku, seb. klíč, odstaň pasti a otevři větší bednu, seb. klíč, J, Z (29) vlož minci do otvoru, Z,S,V, odemkni , V, S, V (4).
*Vhoď prášek do kotle, seb. klíč pro další úkol - najít speciální kouzlo, které lektvar v kotli dokončí. V, J, odemkni , V (41 - Diplomats hall) seb. klíč zpod kostí, V, S (42 - Vanlands hall) přisuň sud pod štít, proz. štít, seb. klíč, seb. zvířecí lebku, nahoru (43 - Upper chamber).
* Seber hůlku Wand (leží vedle bedny) otevři bednu, seb. kouzlo na otevírání zamč. truhlic, seb. lahev, odstr. pasti z malé bedničky a seb. klíč, dolů, J, odemknout,V (44-Southern hall), polož Wand na první podstavec a odtáhni bednu doleva, přehoď páku a vyvez se s bednou(!) nahoru (45- Matils chamber), seb. hůlku zpod pancíře, proz. polštář, použij listinu na odemyk. truhel ze 43 NA velkou truhlu.
* Seb. klíč a vlož ho do bedničky, kterou jsi objevil v polštáři, otevři bedničku, seb. změněný klíč, seb. trojúhelník, dolů. polož hůlku Wand na pravý podstavec, Z, J, odemknout, J (46 - Malusas hall) pomocí tlačítka a páky si postav schody, nahoru (44-Halusas chamber) seb. červenou bedničku a železo z horního kamene, vlož trojúhelník do kam. středního, seb. Wand, otevři bednu a seb. kouzlo masakr a kouzlo na cizí jazyky.
* Dolů (46) pomocí kouzla si přečti knihu, seb. ji, S použij masakr kouzlo, seb. klíč, J (46) otevřít bednu, v ní sebrat kouzlo na superskok. S,S,V (45) polož hůlku Wand na prostřední podstavec, odpasťovačem otevři bedničku a seb. klíč.
*Z,J vlož páku do pravého otvoru a stiskni ji,V (48-Eastwargh hall) polož něco nepotřebného na zem, skoč na to, napij se superskoku a přehoď páku, nahoru (49 - Upper stair) odemkni, Z (50 - Upper chamber) naházej láhev, červenou bedničku, zvířecí lebku a černou knihu do otvorů podle odp. barev. Seb. liquid pro dovršení elixíru, V, dolů, jako minule přehoď páku do původní polohy, nahoru, spadni do díry, J, V (5), J, nahoru (1), Z, J, J, J (4).
* Vhoď liquid do kotle a král ti uloží poslední úkol přinést mu pohár, ze kterého bude lektvar pít. Seb. klíč,Z, odemkni, Z, Z, zničí dolní mřchu shirikanem, nebo masakrem, S (51- Guards shrine) přehoď páku, vypij kouzlo na sílu Strenth, odtáhni prkno, sebr. klíč, zpět J,V, odemkni
* V, V, S, S, Z, J (52 - Muster room) zničí přišery, sebr. klíč, odemkni , Z, seb. dva klíče, zničí obč přišery, Z, odemkni oba zámky. Z (53 - Guards kitchen) proz. podušku, seb. klíč, J (54 - Royal armoury) seb. helmu, odpasti bednu a otevři ji, seb. kouzlo Poltergeist a třikrát ho použij .
* S, V, J (55 - Guards hall) seb. klíč, odemkni , V, J, V, V, V, S, V, V, V, V, V, S. Z. S. Z (11) otevři bednu, seb. pohár, J, J, Z, Z, Z, J. Naplň pohár, podej ho králi, seb. klíč k dalšímu poschodí, S, dolů, J, Z, odemkni , Z, nahoru....úúú UFF

POKE PRO ZX SPECTRUM A ODOBNÉ POČÍTAČE Z RODINY SINCLAIRA

PRO FANOUŠKY NEZAPOMENUTELNÉHO ZX

POSBÍRAL A VYZKOUŠEL ZATLOUKAL ZX

Protože mezi příznivci ZX Spectrum nebo Didaktiku Gama koluji různé verze programů, je tu u každé hry vždy několik POKE. Vyzkoušejte všechny a vyberte ty, které vám vyhovují.

3. ČÁST - DOKONČENÍ

NEBULUS 32921,0
NEMESIS 31949,0
NIGHT GUNNER 24001,194
neubyv. letadla 24763,182
odstr. sífu 24001-3,195
NIGHT SHADE 52739,0
58056,0
57440,0
53442,0
53443,12
51105,0
NODES OF YESOD 24763,182
52661,0
NOMAD 40785,x
NORTH STAR
odstr. nepřátel 44433,0
NOSFERATU 32499,0
39791,201

ORBIX 65529,191
32127,0
32188,0
ORION 37319,201
OUT RUN 39204,0

PACMANS REVENGE 26000,183
27354,183
PANAMA JOE 38633,167
PAPER BOY 48023,201
PENTAGRAM 49917,0
49917,201
zastav cas 49916,0
velky skok 50751,0
PEOPLE FROM SIRIUS
31473,0
PHEENIX 29375,0
PI-BALLED 44416,5
46457,0
46441,0
PINBALL 31566,0
x pocet životů 28950,x
PINBALL WIZARD 31566,0
PIPELINE 2 32511,18
POGO (Ocean) 44259,0
44260,33
PROHIBITION 30382,0
30383,0
PROJEKT FUTURE 27662,0
PSSST 24984,0
zanoří nmyz 27250,1
PSYTON 41100,1
PSYTRON 41098,17
41099,32
40625,0
40625,1
41101,0
28625,0
28626,0
26142-4,62
26142-4,255
26142-4,0
PUD PUD 49287,0
PUNCHY 45632,0
PYJAMARAMA 48658,0
48670,0
43883,2
PYRAMID 44685,0

QUAZATRON 58347,195
58348,210
58349,224

RAID OVER 46512,182
MOSCOW 30414,182
hangar 40299,182
letadla 43364,182
u sil 46507,182
ve městě 49130,182
RAMBO 27401,0
27401,52
27402,0
27402,201
60263,0
RASTAN 48909,255
REFLEX ubývání času
jen při srážce 58153,183
REQUE TROOPER 30874,0
RENEGADE 41048,185
RENTAKILL RITA 57982,0
sprej 58520,0
jídlo 58229,0
RETURNS 51330,205
OF ROBOTS 52515,205
63041,201
RIVER RESCUE 33420,0
33452,0
33426,0
33199,255
ROADBLASTER 43634,60
55214,0
ROAD RACER 27150,0
ROAD WARS 43059,183
43078,183
ROBIN 49911,0
OF THE WOOD 49111,0
29911,0
ROLL & ROUND 30900,0
30900,182
ROLLER COASTER 36594,50
36868-9,0
ROMEL'S REVERNGE 42976,0
RYGAR 51216,0
61577,0

SABOTEUR síla 29894,0
čas 46998,0
SABOTEUR 2
čas 37122,0
energie 61340,201
SABRE WULF 43575,255
45520,255
44605,186
44676,255
44677,80
SAI COMBAT 63364,201
32421,201
SALAMANDER 48261,0
SAM SPADE 25215,0
26381,0
SAMANTHA 23408,6
FOX STRIP 23392,255
SECTOR 90 36584,0
36585,0
36420,182
SCOOBY DOO 64027,86
64028,5
29614,0
SCUBA DIVE
x životy 55711,x
SCHIZOIDS 25102,0
SIDE ARMS 29411,127
SIDEWALK zastavení času
na 14:59 52877,100
SILENT SHADOW 33191,0
34624,166
SIR FRED 46650,167
energie 46862,201
SKOOL DAZE 30464,201
SNOWMAN 63197,0
SOUL OF A ROBOT
x životy 25812,x
SPACE RAIDERS 25962,0
SPACE ZOMBIES 29553,0
SPANNER PEEPY 23659,0
SPECTRAL INVADERS
25062,254
SPECTRAL PANIK 28522,0
SPECTRES 25680,183
25690,183
SPELLBOUND 42170-4,x
55066,0
55070-2,0
27871,0
36133,0
SPIKY HAROLD 34813,0
34808,24
SPORE 53336,0
STAINLESS STEEL 49323,4
46957,103
STAR CLASH 25381,183
STAR PILOT 44130,0
44393,0
STARION 46526,0
46600,0
STARQUAKE 50274,0
STEIN 33723,0
x životy 29277,x
y start. úroveň 28265,y
STONKERS 21576,0
STOP THE EXPRESS
34464,183
34926,183
35257,0
STRAKE FORCE COBRA
čas 48389,0
energie 46499- až
46501,0
STRANGE LOOP 63160,182
63159,0
63161,0
STREET HASTLE 43391,0
STRONTIUM DOG 52156,0
SUBMARINER 50643,183
SUPER STUND MAN 27262,0
SWEEVO'S WORLD 33219,0
37008,255

TAU CETI
start 49784,201
TBATB 31981,0
čas 31984,24
TECHNICIAN TED 44258,0
44259,0
TERRA CRESTA 35050-2,0
TERMINUS 45583,0
47023,0
TERROR DAKTYL 37629,0
THE FALL GUY 27235,0
THE GREAT ESCAPE
do 3. bloku 51243,201
THE KILLING
STRONTIUM 52156,0
THE LIVING DAY
LIGHTS 38913,201
THE PYRAMID
neubývá energie 44685,0
THUNDER BIRDS 58927-30,0
50927-30,0
TIRNANOG 34202,200
31365,201
34751,201
33727,24
30801,195
35421,24
T.I.S. FIREMAN 59505,x
TITANIC 1 54641,0
59189,0
59043,0
TITANIC 2 54693,0
59350,0
59389,0
TLL 33733,0
33807,0
TORNADO LOW LEVEL
55006,0
životy 55006,0
čas 33807,0
TOUR DE FORCE
čas 45472,24
cykly 42062,0
TRANS AM 25446,0
TRANTOR 56711,0
TRASHMAN čas 52037,0
další stupeň 42457-9,0
nesmrtelnost 48985,201

TRAVEL W TRASHMAN
38656,142
38656,183
TRIBBLE TRUBBLE 31981,0
čas 31984,24
TUBARUBA 27933,0
TUNDRA 41431,182
TUNNEL 29711,0
49711,0
TUTAN KHAMUN 27783,0

U
UNDER WURDLE 59375-6,0
59380,0
diamant nesmrtel. 38041,0
odstraní příšery 45019,201
zbraně na stál. místě 59591,0
UNITRAX 29264,183

V
VINDICATOR 35055,0
34364,0
33448,0
34064,0
34139,0
34203,0
38631,0
VIRUS 44912,0

W
W.A.R. 38394,0
WHO DARES WINS 2
50833,0
50833,183
WIZ 60305,0
WIZARD'S LAIR 25522,x
25516-8,x
WORSE THINGS
HAPPEN 35443,0
WRIGGLER 4 50173,0

X
XARAX 41351,0
41352,0
XEVIOES 53592,0

Y
YABBA DABBA DOOO
37003,x
43612,0

Z
ZAR JAS 30230,183
30256,183
ZAXXAN 50244-7,0
ZAXXON 52224,0
50245-7,0
48825,x
ZIP ZAP 54065,0
x=1-99 životy 53382,x
ZOLYX 50476,0
50800,0
ZORRO 53729,0
ZZOOM 27743,0

1
3D STAR STRIKE 56733,0
3D SPACE WARS 26244,0
26849,0
4D TERROR DAKTIL 37629,0
32769,0
19-SHOTING RANGE 33949,0
33539,0
1942 47007,255

ATARI 800 XE

O tuto sbírku POKE pro malé, ale oblíbené ATARI 800 se postarali dva naši čtenáři. Jakub Lošák z Rychnova nad Kněžnou a Jan Kapička z Prahy.

P
POPEY 42096,189
PRELIMIN. MONTY 45521,165
PREPIE I 4764,185
životy 4001,189
čas 4755,185
PREPIE II 12353,185
životy 12251,181
ochrana 12983,185

Q
QIX 29676,165
QUASIMODO 11699,0

R
RAINBOW WALKER 32372,173
RIVER RAID 41813,234
RED MAX 35503,173
ROBIN HOOD 13582,173
ROSENS BRIGADE 17631,173

S
SATANS HOLLOW 42475,173
SEA CHASE 43436,165
bonus 42086,165
SHAMUS I 12376,173
SPIKY HAROLD 14142,22
SPECIAL DELIVERY 21843,165
21968,165
SPYS DEMISE 13964,165
čas 10231,0
STARQUAKE 8052,165
SUBMISSION 13666,173
SUPER PACMAN 38041,173
SWAT-COMANDO II 12940,173

T
TRAIL BLAZER 17089,173
18208,173
TREE SURGEON 43689,173

U
URIDIUM 21480,173
21494,173
UNIVERSAL HERO
čas 5156,173
vzduch 7345,173

W
WHO DARES W.II
životy 6533,165
nesmrtelnost 4730,169
WEB MASTER 9337,173

Z
ZENJI 15819,173
ZEPELIN 16364,173
ZONE X 22466,173
ZORRO I 3725,173
10248,173
ZORRO II 16763,173
24286,173
ZYBEX
1. hráč 19572,173
2. hráč 19604,173

ZATÍM JE TO VŠECHNO.
Těšíme se na vaše doplňky!

SHARP

Když jsem si koupil v roce 1987 SHARP MZ 800, tak na něj u nás zrovna moc her nebylo, ty, na které jsem narazil, pocházely většinou z her na předchozí typy SHARP MZ-700 nebo dokonce MZ-80K. Hry využívaly pouze "ASCII grafiku" a jenom jeden zvukový kanál. Možnosti mého SHARPa zdaleka nevyčerpávaly a joystick u nich nešel vůbec použít! Ale "osmistovka" dokáže mnohem víc!. Jen posuďte sami:

GRAFIKA:	40 x 25	programovatelných znaků, kterých je 512	8 barev
	320 x 200	bodů	4 barvy ze 16
	640 x 200	bodů	2 barvy ze 16

po rozšíření videoRAM ze 16 na 32 kB (stálo mne kolem 500 Kčs) jsem získal:

	320 x 200 bodů	16 barev
	640 x 200 bodů	4 barvy ze 16

ZVUK:	3 zvukové kanály	
	1 šumový kanál	
	6,5 oktávy	
PAMĚŤ:	64 kB RAM	
	16 kB VRAM	(nezávislá na RAM) lze rozšířit na 32 kB
	16 kB ROM	(nezávislá na ROM)

Počítač má zabudovaný kazetový magnetofon s možností připojení dvou disketových jednotek a RAM disku.

První hry, které jsem na SHARP získal, mne moc nenadchly. Z originálních her, psaných přímo pro tento počítač stojí za zmínku snad jen Flappy, logický rychlík, podobný Budokanu s pěknou hudbou a grafikou a GALAO, kosmická střílečka. Víc kvalitních, originálních (západních) her jsem zatím neviděl. Zdálo se mi, že SHARP i já jsme s herním software nahraní.

Samozřejmě jsem neměl pravdu a vše se v dobré obrátilo. Ukázalo se, že existují lidé, kteří se SHARPEem něco umějí - vždyť "osmistovková kubatura" má procesor Z80A. Ano, ten, který má ZX Spectrum a kompatibilní. Tihle dobří skřítci začali předčlávat programy ze ZX Spectra na SHARP. Zdálo by se, že to musí být téměř nemožné, když nemají k dispozici zdrojový text v asembleru. Chyba lávky, mnozí z nich získali takovou dovednost, že předělaná hra byla ještě lepší, než její originál na Spectru. Například hru INTERKARATE+ doprovází kvalitní hudba a v dolní části obrazovky neustále roluje doprovodný text.

Jsou však i horší případy. Některé předělávky, (není jich moc, ale přece), dopadly žalostně. Hra oněmčla, zmizela i barva a hra je tak neuvěřitelně pomalá, že se skoro nedá hrát. Naštěstí takových krachů není příliš mnoho.

Za tu svoji námahu neměli "předělávači" ani korunu, vše dělali z fandovství zadarmo. Až po listopadu 1989 začaly vznikat soukromé firmy, které začaly software i prodávat. Osobně vím o čtyřech, ale jistě je jich mnohem víc. Překvapuje mne, že neinzerují v Excaliburu, ale asi předpokládají, že SHARPisti už o nich vědí.

Nejdříve se předělávaly hry pouze ze ZX Spectra, ale už se objevují i převody ze ZX 128, např. INDIANA JONES 3, nebo BATMAN THE MOVIE 89. Vznikají samozřejmě i původní hry, ale těch je velmi málo. Jednou z posledních, nedávno vzniklých je Hlípa. Hra má sice pěknou,trojrozměrnou grafiku i kvalitní hudbu a zvuky, ale s námětem je to úplná katastrofa. Úkolem je nalézt v rozsáhlém, mnohopatrovém bludišti čtyři předměty. Můžete se pouze pohybovat, nestřílíte, nejsou tu žádné předměty navíc, nic. Po půlhodině vás hra určitě přestane bavit.

Z toho, co jsem popsal, vyplývá, že se v žádném případě nedá říci, (jak jsem četl ještě letos), že na SHARPa chybí software, protože existují nejenom hry, ale všechny možné druhy uživatelských programů, jaké si jen lze přát. Grafické editory, výborný textový editor FET atd. Jenomže to už je jiná kapitola.

Vladimír Škach.

POKE PRO SHARP

Návod, jak s POKE čísly pracovat, byl v Excaliburu č.6. Nahrajte hru, stiskněte RESET a pomocí moniru vložte hodnoty. Znovu spustíte podle pokynu za značkou st.

Vladimír Škach

BOULDER DASH
798E,C3
x živ. 78F0,max.FF
st 2617,00,00
skok na G2600

DRILLER
energie BB36,00
BC76,00
st G1244

FRED 79C0,A7,C9
st G2183

GALAO 2F43,00
st neexistuje, hru je třeba nahrát např. do Turbo Copy, změnit hodnotu a znovu spustit

GREEN BERET A2B4,B6
st 2919,FD,21,82,
FF,C3,10,34
3457,8B,A1
skok na G2910

JET PAC
x živ. 6517,max.FF
st G7380

JET SET WILLY 8C3B,00
x živ. 87E1,max.10
st 3295,C3,01,33
skok na G328C

KNIGHT LORE
čas C3A4,C9
nesmrtelnost a start
1000,31,A0,5B,
3E,00,D3,E1,32,
3ED1,C3,00,2A
2A15,6C
skok na G1000

MANIC MINER 8946,00
st G2000

ROBIN BE32,00
st 1A66,C3,1C,34
skok G1ADD
hudba 3496,05
349B,04
349D,D2

SUPER GORDON
4927,00,00,
00,00
st G2800

ZEXAS 22DD,00
st 2011,00,00
skok na G2000

ELVIRA A JEJÍ NÁSTRAHY PŘEKONÁNY CHYTROST NEJSOU ŽÁDNÉ ČÁRY SUPERTIP!

Vážená redakce.

V pátém čísle Excaliburu jste popisovali perfektní adventure hru Elvira. Tahle hra mě natolik zaujala, že jsem se od ní takřka nemohl odtrhnout. Dělaly mi však problémy souboje, o jejichž větší obtížnosti je také v článku zmínka. Jelikož jsem při těchto soubojích ztrácel poměrně dost životů, (akční hry jsou totiž moji slabinou), vymyslel jsem si takový malý trik a rozhodl jsem se Vaším prostřednictvím sdělit ho i ostatním, (pokud se Vám ovšem bude líbit).

Tak takhle začíná dopis přítele Radka Beneše z Vimperka a nám se jeho nápad i jeho trik opravdu líbí a tak ještě začerstva (dopis přišel 8. října) jej okamžitě dáváme všem fandům na vědomí. Ani my v redakci nejsme totiž žádní arkádoví supermani a soubojové vložky jsou také pro nás těžko louskatelným ořechem. Proto, Radku, díky a máš slovo:

Trik obchází potřebu originálního manuálu, ve kterém jsou popisovány speciální nápoje, které jsou pro hlavního hrdinu na posílněnou míchány v hradní kuchyni. Vše je určeno pro počítač Amiga.

Princip triku spočívá v úpravě datového souboru, který si hráč ukládá v průběhu hry na disketu a ve kterém je zaznamenán stav hry (tedy i počet životů, síla, atd.) K úpravě je zapotřebí libovolný hexa-editor např. New Zap či Discovery. Ale teď už k vlastnímu postupu:

Zjistíte-li během hry, že Váš život visí na vlásku a další souboj byste už při první chybě nepřežili, uložte si stav ve hře pomocí funkce SAVE do souboru, který např. pojmenujete Pokus.ELV. Nyní vyresetujte počítač a natáhněte si do něho některý ze jmenovaných editorů (nebo i jiný podle Vašeho výběru a Vašich možností). Vraťte do počítače disketu, na níž je uložen Pokus.Elv. a nahrajte jej do editoru. V New Zap je to volbou FILESPEC, v Discovery pak FILES MODULE a LOAD. Potřebujete se nastavit na 20 756. byte od začátku souboru. To provedete v New Zap funkcí GOTO, kde zadáte číslo 41 a pomocí myši se nastavíte v levé polovině okna na byte, jehož pozice vpravo nahoře je označena číslem 114. V Discovery si vyberete z menu FILE položku "JUMP TO" a potom do okna zadáte hodnotu 20 756 ($5114).

Tím jste se dostali na začátek sekvence sedmi dvoubytových čísel, která udávají, jak si ve hře stojíte se svým zdravím. Čísla by měla začínat nulou a jdou v tomto pořadí: STR, RES, DEX, SKI, XXX, LIF a EXP, tedy celkem čtrnáct bytů.

Použil jsem stejné značení, jaké je na obrazovce. Číslo XXX se během hry nezobrazuje a při startu je nastaveno na 999 ($03E7), je tedy jediné, které má první byte nenulový.

Zjistil jsem, že čím je toto číslo menší, tím více životů ztratíte, zasáhne-li Vás soupeřův meč. Nepřítel prostě potřebuje méně úderů k Vaší likvidaci.

Editorem však můžete tato čísla, byty, změnit. Nejdůležitější asi budou hodnoty pro STR (síla), LIF (život) a XXX. Nedoporučuji Vám však měnit první nulové byty kromě XXX a dávat si tak více životů než 99 ($0063). V prvním souboji byste stejně už po prvním úderu protivníkovou zbraní většinu takto získaných životu okamžite ztratili. Mně se nejvíce osvědčilo toto nastavení: STR= $00FF (k usmrcení nepřítele pak stačí jeden úder), XXX= $03E7 (jako při začátku hry) a LIF= $0063. Co ostatní zkratky znamenají nevím, nemám originální manuál. Upravený soubor si zase pěkně uložte zpátky na disketu a hurá zpátky do hradu za Elvirou!

Jak vypadá závěr hry, taky nevím, protože jsem v katakombách s hrůzou zjistil, že mám poškozen disk číslo 5 a tak tedy snaním nový a jak to vypadá, do hradu se nějaký čas nepodívám. Všem šťastnějším čtenářům ale srdečně přeji mnoho úspěchu v dokončení hry měsíce z Excaliburu číslo 5. Jenom mi povězte. Jsou ty pětky hrou náhody, nebo jsou v tom nějaká divná počítačová kouzla?

Radek Beneš

Radku, ještě jednou děkujeme a myslíme si, že jde jenom o náhodu - kouzla neumí na Amize Elvira, ale umějí je naši čtenáři a tvůj dopis je toho nejlepším dokladem.

Redakce

Belegost

Jan Zatloukal

Máte z trpasličího hradu, obsazeného zlými skřety, odnést drahokam, který léčí zranění, způsobená zlými silami.

1. Prozkoumejte trávu, najdete zrezivělou sekyru.
2. Vezměte sekyru.
3. Jděte k jezírku, zde uvidíte třpytivý kámen.
4. Vezměte třpytivý kámen.
5. Jděte podél bystřiny. Uvidíte podlouhlý kámen, železný hák a kalužˇ.
6. Vezměte podlouhlý kámen.
7. Použijte jej k nabroušení sekyry.
8. Odložte podlouhlý kámen.
9. Jděte zpátky a k hoře.
10. Položte třpytivý kámen.
11. Jděte k louce a do lesa.
12. Použijte 2 x sekeru. Poražte strom a osekejte z něho větve.
13. Vezměte osekaný kmen.
14. Jděte k louce a na pláň.
15. Použijte kmen k odvalení balvanu.
16. Prozkoumejte hrnec zlata. Najdete zlatou mouchu.
17. Vezměte zlatou mouchu, kahan a nádobku s olejem.
18. Z nádoby nalejte olej do kahanu.
19. Položte osekaný kmen.
20. Jděte k louce a ke stromu.
21. Prohledejte listí, najdete ježka.
22. Vylezte na strom pro jablko.
23. Prohlédněte jablko, najdete červa.
24. Vezměte jablko.
25. Slezte ze stromu.
26. Položte jablko k ježkovi, ten vám za ně nabídne zlatý klíček.
27. Vezměte si zlatý klíček.
28. Jděte do středu louky a k hoře.
29. Prozkoumejte křoví, najdete dveře.
30. Použijte zlatý klíček k otevření dveří.
31. Položte prázdnou nádobu.
32. Vezměte suchý mech.
33. Třpytivým kamenem zapalte mech.
34. Hořícím mechem zažehněte kahan.
35. Položte třpytivý kámen, už nebude zapotřebí.
36. Vezměte prázdnou nádobu.
37. Projděte dveřmi, samy se uzavřou.
38. Do prázdné nádoby si naberte alkohol.
39. Najeďte šipkou na pomoc a "pomáhejte si" tak dlouho, dokud budou slyšet kroky.
40. Jděte na východ.
41. Položte nádobu s alkoholem.
42. Jděte do spižírny.
43. 2 x prozkoumejte sud s alkoholem. Skřet se mezitím opije.
44. Vezměte lano.
45. Jděte na východ.
46. Sekerou dokončete to, co načal alkohol.
47. Jděte na východ.
48. Použijte lano.
49. Po laně do haly.
50. Jděte na západ. Uvidíte kosti.
51. Mezi kostmi najdete meč.
52. Vezměte meč.
53. Jděte do haly a na jih. Spatříte pavouka.
54. Položte zlatou mouchu, tím odlákáte pavoukovu pozornost.
55. Použijte meč.
56. Odložte meč.
57. Vezměte oštěp.
58. Použijte kahanu k nažhavení špičky oštěpu.
59. Jděte do haly, na sever, chodbou na sever, na západ a na jih. Uvidíte drahokam a zlatou tyč.
60. Vezměte zlatou tyč.
61. Jděte na sever, východ a až do haly.
62. Jděte na východ, uvidíte velkého netopýra.
63. K zabití netopýra užijte oštěp se žhavou špicí.
64. Jděte na jih k sutinám.
65. Prohledejte je, najdete dřevěné bednění.
66. Použijte ostrou sekeru, odstraňte bednění a uvidíte trámy.
67. Položte ostrou sekeru.
68. Jděte dolů, uvidíte ležícího hada, který něco zakrývá.
69. Použijte zlatou tyč, had ji ovine odhalí na čem ležel.
70. Vezměte Alqualamir.
71. Jděte nahoru.
72. Vezměte dřevěné trámy.
73. Jděte na sever a do haly.
74. Jděte nahoru.
75. Vezměte lano.
76. Jděte na západ, na sever a (brr) do vody.
77. Svažte lanem z trámů vor.
78. Press any key... Stiskněte cokoliv.

Indiana Jones II

Oplaťte západním sousedům neúspěchy při malé privatizaci a ve hře jim vyfoukněte před nosem faraonův platinový náhrdelník.

1. Prozkoumejte prázdná sedadla, najdete padák.
2. Vezměte padák, bič... a pryč.
3. Dolů! Padák ale použít!
4. Po použití odložit.
5. Jděte na jih, uvidíte palmu.
6. Prozkoumejte ji, narazíte na německou uniformu.
7. Vezměte ji a oblékněte se do ní.
8. Jděte na jih a pokračujte, až uvidíte německý automobil.
9. Prohledejte auto, má autobaterii.
10. Jděte na západ, je tam lopata a radiostanice.
11. Vezměte obojí a na východ!
12. Použijte radiostanici, dozvíte se instrukce.
13. Odložte přenosnou radiostanici.
14. Jděte na východ - vida, truhla!
15. Jen se "prošacujte", najdete klíček.
16. Odemkněte visací zámek truhly.
17. Položte klíček a berte diamant.
18. Jděte na západ, na sever a dále na sever. Uvidíte palmu.
19. Lopatou vyhlubte díru do podzemí.
20. Odložte lopatu, svlékněte uniformu a sestupte dolů.
21. Jděte na jih a znovu na jih. U stropu visí diamant.
22. Šlehnutím biče srazte diamant.
23. Bič odložte, diamant uchopte.
24. Jděte na sever, pak 3 x na západ a znovu na sever.
25. Pro změnu na východ, spatříte další diamant.
26. Do sbírky se hodí. Sebrat!
27. Jděte na západ, na jih, 3x na východ, vydejte se na sever a znovu na východ. Tam je nápis na zdi a další kus do série.
28. Vezměte diamant a pokračujte na východ, potom na sever. I tam je diamant.
29. Nenařikejte, že je tu prediamantováno a berte.
30. Jděte na jih.
31. Vidíte, jak se oplácí sbírat diamanty! Položte všech pět kousků a otevře se vstup do faraónovy hrobky.
32. Jděte dolů a uvidíte platinový náhrdelník...

Šlehačka na dortě
Pravidelná anketa
mezi účastníky je vylosován
joystick

800

1. Tetris
2. Draconus
3. Elite

ZX Spectrum

1. R-Type
2. Myth
3. Robocop

C64

1. Turrican II
2. Turrican I
3. Last Ninja II

ST

1. Powermonger
2. Dungeon Master
3. Lotus Turbo E.C.

Amiga

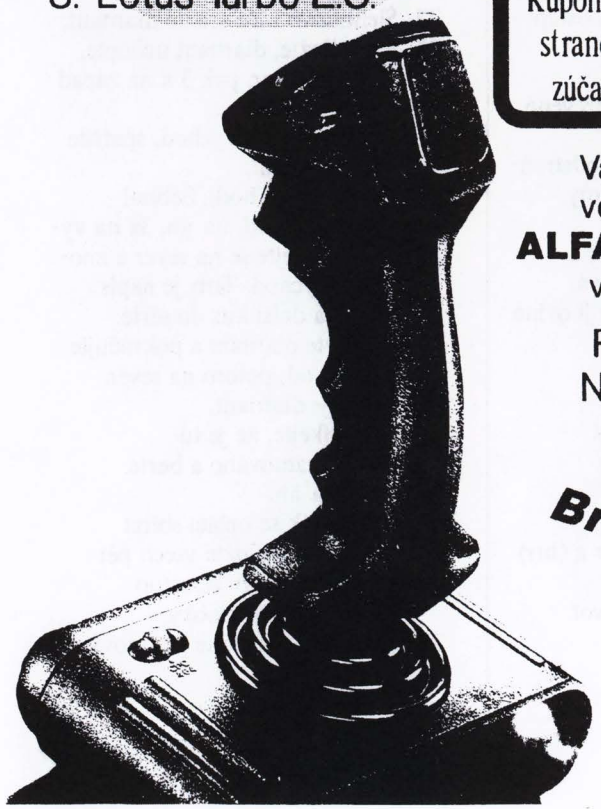
1. Powermonger
2. Dungeon Master
3. Lotus Turbo E.C.

PC

1. Powermonger
2. Populous
3. Lemmings

1	**Powermonger** Bullfrog	Ex 3
2	**Dungeon Master** FTL	Ex 4
3	**Champions of Krynn** SSI	↑
4	**Lotus Turbo E.C.** Gremlin	Ex 1
5	**Mega-lo-Mania** Sensible Software	Ex 8 ↓
6	**Turrican II** Rainbow Arts	Ex 5 ↓
7	**Chaos Strikes Back** FTL	Ex 4 ↑
8	**Gods** Image Works	Ex 8 ✸
9	**Lemmings** DMA Psygnosis	Ex 2 ↓
10	**Myth** System 3	Ex 6 ↓

Kupón, který nalepíte na korespondenční lístek, najdete na předposlední straně. Nezapomeňte napsat, jaký počítač vlastníte a jestliže se chcete zúčastnit slosování, pak také čitelně napište úplnou zpáteční adresu!



Vánoční joystick
věnovaný firmou
ALFA ELEKTRONIC
vyhrává čtenář

Petr Poláček
Němčičky 225

Jeho tip: TETRIS

Bravo ALFA!

JOYSTICKY
Quickjoy
2 tlačítka 6 kontaktů
robustní SV 119 Junior 169,- Kčs
pistolový SV 120 Junior-Stick 199,- Kčs
pilotní SV 122 Quickjoy II 269,- Kčs
zakoupíte v prodejně
ALFA ELECTRONIC
Na poříčí 10
110 00 Praha 1
☎(02) 232 65 03
Zboží zasíláme i poštou
prodej za hotové
i na fakturu

Cruise for a Corpse kompletní řešení:

Jistě si ještě pamatujete na velmi povedenou hru Operation Stealth od firmy Delphine Software - the Cinematique. V nedávné době tato francouzská firma dokončila již třetí adventure a nazvala ji Cruise for a Corpse neboli Plavba pro mrtvolu. Ocitnete se v roli inspektora Raoula, který byl svým přítelem Niklosem pozván na zábavnou projížďku lodí. Krátce po vyplutí se však na lodi stala vražda! Zabit byl právě Niklos a jeho sluha zavolal Raoula, aby mrtvolu ohledal. Vtom přišel úder do hlavy a ..... (tohle je výsledek)

8:00 - začínáte v pracovně zavražděného, kde na podlaze vedle popelníku naleznete první důležitý předmět, smuchlaný papírek. Rozbalte jej a přečtěte si text. (není to slovensky?)

8:10 - zajděte si do baru a ukažte papír barmanovi.

8:20 - prohlédněte si knihu, kterou jste dostali od barmana a vezměte dopis v ní vložený. Dopis si také přečtěte.

8:30 - ve vedlejší kuřárně si popovídejte s Tomem.

8:40 - jděte na zdviženou záď a promluvte si se Susan.

8:50 - nyní na palubu před kabinu č. 3, vejděte do Daphnina pokoje, tak budete svědkem menší hádky. (klepal jste?)

9:00 - vraťte se do kuřárny, seberte a přečtěte si lístek, který zde ztratil Tom.

9:10 - do baru mezitím zavítala Susan, se kterou si opět promluvíme. (než se lízne)

9:20 - ve své kabině (č.6) vyzpovídejte spolubydlícího Julia. Pozor, koktá! (a ráčkuje)

9:30 - jděte do Fabianiho kabiny (4) a prohlédněte si levý kufr. Fabianiho samotného najdete v jídelně. Promluvte si s ním. (Jak se máme, otče?)

9:50 - navštivte Toma v jeho kajutě a položte mu pár dotěrných otázek. (jen dvě?)

10:00 - zpátky do naší kabiny (6), kde na koberci najdete (kdo to tady...) malý kliček.

10:10 - kličkem otevřte zamčený stůl v Niklosově pracovně a uvnitř vezměte malý lístek "Thank you note", přečtěte si jej. (kde mám slovník?)

10:20 - prozkoumejte krabičku s náramkem, za kterou byl lístek schován. Při pohledu lupou na náramek si blíže prohlédněte sponu (vpravo), najdete monogram R V J. (a punc?)

10:30 - v jídelně v levém šuplete naleznete propadlé akcie (Engagement Invitations), pečlivě si je prohlédněte. (Nehodí se pro kupónovou privatizaci?)

10:40 - jděte na horní palubu, před kabinu č.3. Dejte se směrem k zádi, tj. ke kabině č.2. Budete svědky milostné scény... (Od 12 let přístupno)

10:50 - o nové zážitky se podělte s otcem Fabianim (kabina č.4). (Co vy na to, fotr?)

11:00 - sejděte do podpalubí, do pokoje sluhy Hektora a jako obvykle ho vyzpovídejte. Až si trochu zaposilujete, optejte se ještě na pár věcí Toma, je v kuřárně. (Ach ten puch!)

11:10 - hle- nová (a bledá) tvář na obzoru, je to pan Dick u mořské panny (A-zadní hala). Pořádně ho potrapte svou všetečností. (Tupý, ostře na něj!)

11:20 - nyní obejděte všecky osoby a snažte se získat co nejvíce dalších námětů k hovoru, nakonec prohlédněte levý koš v prádelně, najdete důležitý medailón. Komu asi patří?

11:30 - o svém novém objevu si promluvte s Tomem, je stále ještě v kuřárně. (Kyslík!)

11:40 - chcete-li vidět delirium tremens, zajděte se podívat na Susanu do kabiny č.3, kde také v levé skříni objevíte záhadný recept v kabelce se šminkami. (To je make-up!)

11:50 - opět se snažte získat nová témata k hovoru od dostupných osob a pak si skočte do baru pro whisky, led a pro skleničku. (Tohle ve službě?)

12:00 - Susan relaxuje na zádi ze své opilosti, zlepšete ji náladu sklenkou whisky.

12:10 - než se Susan znovu opije, pořádně si s ní promluvte. (Zkuste jí vysvětlit, že alkohol ničí srdce, játra, mozek apod.)

12:20 - nové poznatky si proberte s Tomem a s otcem Fabim. (Občma to dobře kecá.)

12:30 - podívejte se oknem do Rebečiny kajuty č.2, budete svědky důležitého rozhovoru.

12:40 - nové a důležité informace získejte od Suzan a od Hektora a poté prozkoumejte ručníky v pravé skříni kajuty č.3, najdete výstřižek z novin.

12:50 - v druhé skříni zleva ve Fabianiho pokoji najdete malé hodinky. (Primky?)

13:00 - popovídejte si o nich s Juliem, který stojí přímo před kabinou. (Primky prima, hč?)

13:10 - na vyvýšené zádi narazíte na novou osobu - Rosu Logan, zjistěte, co si o událostech myslí ona a nové informace zkonfrontujte s Rebeccou (kabina č.2). (Rebčo, Rosa je..)

13:20 - další novou postavu zastihnete v kabině č.3, je to Daphne, Niclosova dcera, její názory jsou zvlášť užitečné.

13:30 - v zadní hale si promluvte s Dickem, v baru se Susan a konečně v jídelně s Fabianim. (Při jídle se ale nemluví!)

13:40 - seberte malý kliček z hrnce v prádelně a popovídejte si s Hectorem, který uklízí v Niklosově pracovně.

13:50 - z Daphne vyzvěďte něco nového o Rose a potom prohledejte košík na vyvýšené zadní palubě. (Těch špaček!)

14:00 - až se Rosa přestane zlobit, tak si s ní popovídejte na nové téma. (Co ten Klaus?)

14:10 - nyní je Tomova kabina konečně odemčená, ve skříni najdete důležitý dopis.

14:20 - pospěšte si na zdviženou záď a až bude zle, použijte záchranný kruh.

14:50 - Suzan vám sdělí nové drby...(...a to je dobře)

15:00 - přesuňte se do její kabiny (č.3). (...a to má za to)

15:10 - pod zrcadlem naleznete Daphninu hrací skříňku, kterou musíte spustit malým kličkem z prádelny.

15:20 - zablokujte otáčející se postavičku a znovu otočte kličkem, vezměte si dopis z tajné schránky. (To je, co?)

15:30 - hurá do baru. (?)

15:40 - na místě činu seberte kabelku. (s marenama?)

15:50 - kabelku vraťte Daphne (kabina č.3) a zeptejte se jí na Agnesinu závěť.

16:00 - na WC vedle kabiny č.2 najdete na umyvadle (!) mýdlo, seberte ho. Nyní vás čeká zdlouhavé vyslýchání všech osob na palubě, trapte je tak dlouho, až získáte 10 minut.

16:10 - rychle za Dickem, ví něco nového... (o StB?)

16:20 - v naší kabině leží u dveří zajímavý dopis.

16:30 - běžte se podívat na sluhu Hektora, leží ve své kabině a simuluje bolesti slepého střeva. (Snědl ovocné müsli.)

16:40 - konečně můžeme do kuchyně, kde je potřeba vzít ze stolu uprostřed místnosti otvírák na plechovky a sjet tajným výtahem (nahoře vpravo) do skladiště. Tam seberte pacidlo, v levém dolním rohu místnosti vylomte uvolněná prkna, najdete usvědčující 8mm film. Dál vylomte víko bedny a otevírákem otevřte plechovku - pozor granáty! (A co úklid?)

16:50 - u motorů na levém sudu leží užitečný šroubovák, bude se jistě hodit.

17:00 - na promítačku v kuřárně nasaďte nalezený film, šroubovákem sundejte kryt přístroje a stiskněte tlačítko. Našroubujte kryt zpět a tlačítko stiskněte znovu. Teď pozorně shlédněte tajné záběry. (Porno?)

17:10 - v zadní hale potkáte Daphne, která vám předá vzkaz od Susan. (Miluji Tě?)

17:20 - v kabině č.3 si prohlédněte Susan. (Kočka, ne?)

17:30 - nyní se vám otevře přístup do poslední nenavštívené kajuty, kde v knihovně najdete jednu velmi důležitou knihu, pořádně ji prohlédněte.

17:40 - v Niklosově pracovně sestavte knihy na prostřední poličce knihovny v pořadí "INCAL". (Což LACINA?)

17:50 - projděte tajným vchodem a zmlaťte útočníka do bezvědomí. (Žeby skin?)

18:00 - prohledejte ho. (No jen se nestyďte!)

18:10 - seberte paňáca. (?)

18:20 - v kuřárně ukažte paňáca Daphne. (Lidi, ta zírá!)

18:30 - usvědčete vraha!!! Na shledanou u dalších návodů se těší **ANDREW + S.C.S.**

(poznámky JORIS)

Cruise For a Corpse

Andriano Andro de Scutr

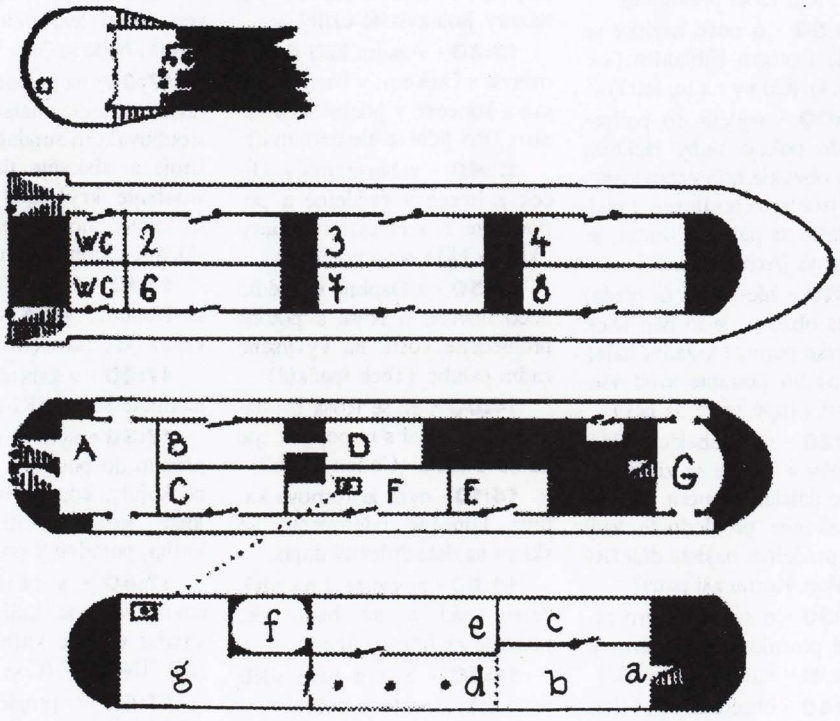
Julio Esperanza Alfonso
Y Soca Lambada

Rebecca Karaboudjan

Daphne Karaboudjan

Suzanne Plum

Thomas Logan



ZVÝŠENÁ ZÁĎ

HORNÍ PALUBA

STŘEDNÍ PALUBA

PODPALUBÍ

Kabiny horní paluby
2 – Niclos a Rebecca Karaboundjan
3 – Daphne Karaboundjan a Suzanne Plum
4 – Father Fabiani a Dick Schmock
6 – Julio Esperanza a Raoul Dusentier
7 – Thomas a Rose Loganovi
8 – Kapitán Simon Van-Müller

Střední paluba
A – Zadní hala
B – Bar
C – Jídelna
D – Kuřárna
E – Prádelna
F – Kuchyně
G – Přední hala

Podpalubí
a – Schodiště ze střední paluby
b – Motory
c – Pokoj sluhy Hektora
d – Chodba
e – Niclosova pracovna
f – ???
g – Skladiště

AMIGA ★ ST ★ PC COMPATIBLE ★ ATARI ★ COMMODORE 64 ★ ZX - SPECTRUM ★ DIDAKTIK A DALŠÍ

EXCALIBUR

číslo 9
ročník 1992
cena 24,- Kčs

POČÍTAČOVÉ HRY

ELITE

THE RISE OF THE DRAGON

NOSFERATU THE VAMPIRE

PERSIAN GULF INFERNO

CASTLE MASTER

KING'S QUEST V

253

King's Quest V

Již popáté se mohou počítačoví dobrodruzi procházet královstvím Daventry a účastnit se dobrodružství sira Grahama. King's Quest V, zpracovaný novým vývojovým systémem fy Sierra, přináší více kvalitnější grafiky, zvuku i zábavy, než všechny díly předchozí.

Král Graham strávil celý dnešní den na obhlídce své malé říše. Toulal se krásnými lesy, úbočími hor, voňavými pastvinami a vzpomínal na doby, kdy byl jeho život jedno veliké dobrodružství. Teprve když se odpoledne začalo nachylovat, vydal se k domovu, k sídelnímu hrádku Daventry, který obýval se svojí rodinou. Jaké však bylo jeho zděšení, když na místě, kde stával zámek, nenašel NIC! Jak tam tak stál a třeštil oči, ozval se podivný hlásek. Patřil sově jménem Cedrik, která vylíčila králi, co se vlastně stalo. Zlý čaroděj Mordack pomocí svých kouzel odnesl zámek i s Grahamovou rodinou neznámo kam. Cedrik nabídl králi pomoc - jeho pán, Crispinhoper, je prý také mocným čarodějem a snad dokáže Grahamovi pomoci. Král souhlasí a pomocí Cedrikova kouzelného prášku se dostane do Serenie, kde dobrý čaroděj žije. Crispinhoper, neboli Crispin, bohužel pouze BYL mocným čarodějem, neboť v současné době již tak trochu zapomíná. Ani on nedokáže Grahamovi vysvětlit důvody Mordackova počínání, které je již dlouho trnem v oku Společnosti čarodějů. Avšak má dobrou vůli nešťastnému králi pomoci. Proto mu dá sníst kousek pečeně z kouzelného hada, což Grahamovi umožní rozumět řeči zvířat, a mimo to jej obdaruje starou kouzelnou hůlkou (teď právě nefunguje, ale třeba si to někdy rozmyslí). Nakonec přikáže Cedrikovi, aby Grahama provázel na jeho pouti po Serenii. Velké dobrodružství začíná...

King's Quest V byl (podobně jako Larry V či Space Quest IV) vytvořen vývojovým systémem fy Sierra (SCI) třetí generace. Zásadní změnou je opuštění cesty slovní komunikace - textové řádky a vyťukávání příkazů jsou dnes již minulostí. Nový vývojový systém je založen na výhradním používání myši, podobně jako je tomu u hry B.A.T. či u adventure fy Dynamix. Levé tlačítko myši slouží jako „vykonávací", pravým přehazujete kurzory-příkazy. Stisknutím Esc vyvoláte lištu, na které se nachází všechny příkazy, které program „umí", včetně zpomalování/zrychlování animace, load/save, šikovného „helpu" a řady dalších, známých ze starých sierr. Nový vývojový systém je v tomto směru rozhodně přínosem.

Grafika, již v druhé generaci SCI velice dobrá, také zaznamenala kvalitativní vzestup. Je sice pravda, že hned první obrázek je nepochopitelně barevně přeplácaný, jinak je však King's Quest V kreslený velice dobře (zvláště ve verzi pro PC a VGA). Z obrázků zmizely rastry, ve svém důsledku to však znamenalo nutnost jejich crunchování a tudíž zpomalení nahrávání. Také zvuk je kvalitní - u Amigy a ST je sice o něco horší než v King's Quest IV, avšak PC verze konečně využívá hudební karty Soundblaster a na výsledku je to opravdu znát.

Víceméně tedy zatím přináší nový King's Quest samá zlepšení. Kamenem úrazu je však, jak je již u fy Sierra zvykem, animace. Pokud vlastníte nadupané PC 386, budete pravděpodobně spokojeni. Verze pro Amigu a ST jsou však v tomto směru tragické. Pokud nastavíte rychlost animace na maximum a úroveň detailů na minimum, rychlost pohybu hlavního hrdiny se sice stane snesitelnou, avšak jakmile se na scéně objeví další pohyblivý objekt (a to se stane každou chvíli), je to horor. V tomto směru jsem byl novým vývojovým systémem naprosto zklamán a jsem přesvědčen, že tento přístup k technickým nedostatkům bude pro Sierru znamenat odliv velké části jejich fanoušků. Především u Amigy, známého animačního fenoména, působí takovýto nedostatek vyloženě trapně.

Série King's Questů, jejichž „duchovní matkou" je Roberta Wiliams, dospěla tedy ke svému pátému dílu. Kdo ví, jak to bude dál - třeba se jednou reklama v Space Quest IV na King's Quest XVIII: Quest for the Disk Space stane realitou. **TAD**

King's Quest V
Sierra On-Line '91
Adventure
Excalibur 9 79%

Pařanská balada

Školní zvonek stále ještě zběsile drnčel, když žák osmé A Franta Pařba daleko před ostatními probíhal okolo školníkových oken. Při pohledu na jídelnu, ze které se linula tenká vůně něčeho sladkého, se František na chvíli zarazil a naslouchal, jak jeho žaludek kručí do taktu polykaných švestkových knedlíků. Tato vize však rychle zmizela ve chvíli, kdy gamesníkovy prsty chtivě sevřely hůlkovitý předmět zavěšený na šňůře, která jako hádek mizela ve školní brašně.

Joystick s sebou Franta nosil vždy a všude. Při zkoušení u tabule si s ním cvakal v kapse a při temných písemkách zuřivě mačkal Fire v domnění, že se pomyslný zaměřovač usmívá uprostřed hlavy paní učitelky. Stejně jako vždycky i nyní mu magická hůlka připomněla zásobu nových her čekajících doma na prohlédnutí. Při pomyšlení na zdušené skřeky umírajících nepřátel se dal hoch opět do běhu a zmizel za rohem ulice Štěpánské, dříve Štěpánovy.

V rekordním čase zaskřípaly masivní dveře domu č.20 a bylo slyšet, jak někdo spěšně vybíhá do druhého patra. Roztřesenýma rukama se nadržený hráč snažil vyprostit potřebný klíček od bytu z hustého svazku klíčů. Vida, že v takovéto náladě nemá čanci, začal zuřivě zvonit, až skoro promáčkl ubohý zvonek. Poplašená babička spěšně otevřela dveře, ale svým starým okem stačila postřehnout jen několik letmých pohybů, jak Franta odhodil brašnu do pečlivě seřazených prázdných lahví za botníkem a skočil do svého pokoje strhujíc vlající joystick k sobě. Zvuk zapínaného počítače a rozsvěcujícího se monitoru se spolu s řezavým třeskotem rozbíjeného skla slil ve slibný začátek začínajícího odpoledne.

Nové hry nestály za nic a tak gamesníkovi nezbylo, než se vrátit k osvědčenému programu Elite a stát se opět na několik okamžiků (hodin, dní či let) obávaným vesmírným lovcem. Odpovědí na babiččino ustarané „Byl jsi na obědě?!" byl pekelný řev startovacích motorů. Vzápětí na to se rozštěkalo několik hlavních pulsních laserů a babička dotazy vzdala.

Po několika hodinách usilovné měly se Franta dostal do bojové nálady a každou novou nepřátelskou loď komentoval hlasitými výkřiky, jimiž své soky posílal do žhavých sluncí, do černých děr a někdy také úplně jinam.

V galaxii B 27 u slunce Prometheus Beta gamesník zabrzdil tak zuřivě, že ulomil kus skleněné podložky, ka které jeho joystick držel přisátý jako kliště. Stoleček se převrátil a veškeré bojové vybavení (tj. počítač, ubrousky na otírání potu, myš atd.) se sesypalo na zem. Tuto maličkost pán galaxie nijak nepostřehnul a pokračoval v urputném boji s joystickem upevněným mezi stehny. Další pohroma na sebe nenechala dlouho čekat. Za několik okamžiků monitor ztmavl, řev motorů utichl a dioda na počítači zamrkala naposled. Nastalo ticho. Ubohý galaktický pirát chvíli nechápal, co se děje, když tu mu hlavou probleskla strašná myšlenka - pojistky! Proboha, POJISTKY! Vánek lehce zasténal, jak Franta doslova vyletěl na chodbu a sbíhal dolů po nic netušících schodech.

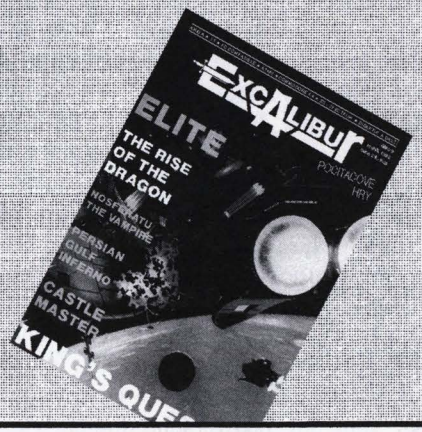
Obyvatelé tiché pražské čtvrti si ještě dlouho vyprávěli o neobvyklém úmrtí, jež se událo v ulici Štěpánské, bývalé Štěpánově, v domě č.20. Paní domovní, jak uváděl její zoufalý manžel, šla na chvíli vypnout pojistky do suterénu. Po určité době se ozval ostrý, syčivý zvuk, jinak nic. Našli ji spálenou na uhel, napůl roztoukanou domovním průvanem. Policie si nevěděla rady a ohledavači mrtvol mleli něco o silném pulsním laseru, jinak prý to ani není možné...

Poučení z toho plyne jen jedno - nedráždětě herní maniaky vypínáním jejich miláčků, obzvláště, pokud nemají uloženou pozici, uvedená situace by se mohla opakovat!

Z vlastních zážitků čerpal ANDREW.

EXCALIBUR

King's Quest V	2
Pařanská balada	3
The Rise of the Dragon	4
Rex I, II	5
Tipy + triky (Záchranná služba)	5
Nosferatu the Vampire	6
Persian Gulf Inferno	6
Cadaver	8
Elite	10
Castle Master I	12
Indiana Jones I	14
Dizzy III	14



ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

MK ČR 5 204, MIČ 47 129

EXCALIBUR

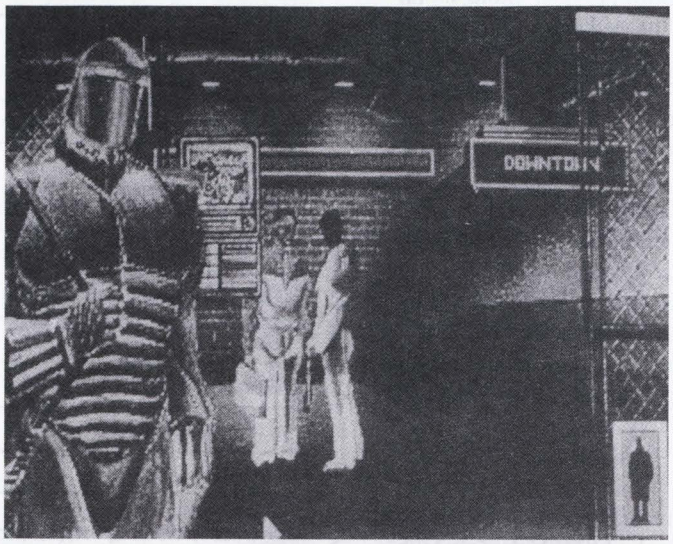
VYDAVATEL	Popular Computer Publishing Martin Ludvík
ŠÉFREDAKTOR	Daniel Hrubý
REDAKCE	Andrej Anastasov - ANDREW Tomáš Adamec - TAD
LAYOUT	Martin Ludvík
REDAKCE	**PCP Excalibur** **P. O. Box 414** **111 21 Praha 1**
PŘEDPLATNÉ	SMS, U Pergamentky 8 170 00 Praha 7
TISK	BIO-MARKET
ROZŠIŘUJE	PNS a soukromé distribuční firmy

Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha č.j. 703/91 - NP ze dne 22.5.1991

ceník firemní inzerce No.1

1/1 strany černobile 1.999 Kčs
za každou barvu navíc + 999 Kčs
foto kvalita +5.999 Kčs
poslední strana - foto kvalita 9.999 Kčs
grafická úprava +499 Kčs

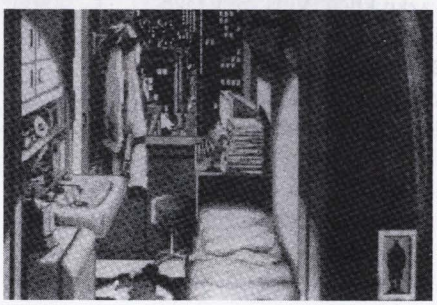
The Rise of the Dragon



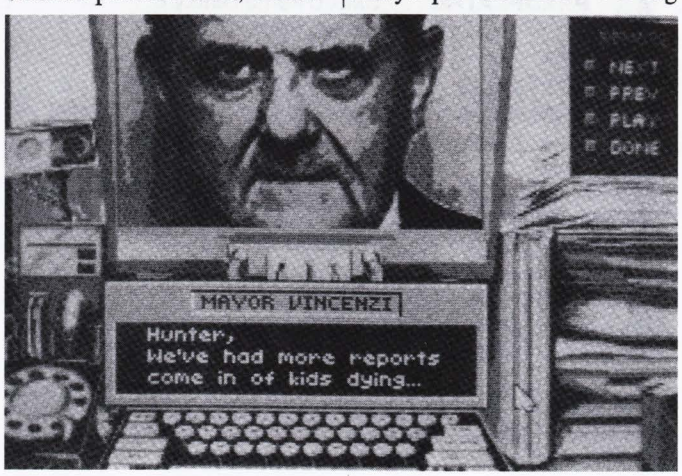
DEN 1:
Seberte šaty ze země, seberte kabát, na toaletě ze skříňky vyndejte kufřík první pomoci a slzný plyn. Zapněte videoteleton (dále jen VP), přehrajte si všechny tři záznamy pomocí dálkového ovládání, vezměte fotografii dívky Chandry, seberte zásobník do pistole a z VP vytáhněte ID kartu. Oblečte si šaty a kabát, výtahem sjeďte do metra a podívejte se na plán města.

Jeďte do City Hall, kupte u Bliss růže (2), jděte do Bureau of Records, kde pracuje vaše dívka Karyn, dejte jí květiny (3,3) - v 19:30 si s vámi domluví schůzku. Vezměte si klíče, které vám dala a jeďte do Pleasure Dome. Jděte k baru, promluvte si s překupníkem zvaným „The Jake". Má na sobě zelený oblek a sedí na konci stolu (1,2,1,1,2). Ukažte mu fotografii mrtvé Chandry, znovu si s ním promluvte (2,3,2,1) a dozvíte se o vrahovi Chandry, říkají mu prý Chen Lu. Jeďte k němu do bytu (adresu vám dal Jake). V pokoji vraha vezměte Chenovu ID kartu (můžete si přehrát poslední záznam na jeho počítači). V koupelně seberte náplast s drogou a jeďte ke Karyn domů na schůzku (19:30).

DEN 2:
Po rušné noci s Karyn se ocitnete opět před svým bytem. Otevřte dveře pomocí ID (ID si opět vezměte), odemkněte skříňku pomocí klíčů, vezměte si čtyři časované nálože, wire tester na odposlech tel. hovorů a čokoládu Fisto. Jeďte ke Karyn do práce, dejte jí Chenovu ID (dozvíte se něco o jeho komplicích) a drogovou náplast na laboratorní rozbor (bude hotov následující den). Jeďte k jednomu z kompliců Chena - k Jonnymu Qwongovi. Před jeho domem vlezte do kanálu a podívejte se na skříňku a na plánek el. vedení. Zničte visací zámek pomocí nálože, otevřte skříňku, umístěte wire tester a zapojte konektory podle plánku (při manipulaci musí být ukazatelé vždy na minimu). Nyní jste napojeni na VP Jonnyho Qwonga. Jeďte domů a přehrajte si záznam č.4 - Jonnymu volá Deng Hwang!



Jeďte do City Hall ke Karyn pro informace o Deng Hwangovi (2,2). Nyní jeďte do starého skladiště, kde je továrny na výrobu drog. Podívejte se na elektrický panel a na jeden z jističů umístěte nálož. Továrna vylatí do povětří! Jeďte do Pleasure Dome, kde si opět promluvte s Jakem. Vraťte se domů a přehrajte si na VP záznam č.5 (Deng Hwang volá Jonymu Qwongovi). Pod polštářem najdete pistoli, vezměte si ji a zasuňte do ní zásobník. Takto vyzbrojen jděte do hajan...



DEN 3:
Jeďte do City Hall a u Karyn si vyzvedněte výsledky z laboratoře (1). Vezměte si od Karyn videokazetu a jděte k starostovi Vincenzimu do vedlejší budovy (přes sekretářku Jenni 1,1). Promluvte si s ním (3,2, dát videokazetu, 3) a vraťte se domů. Mezitím bude unesena Karyn. Hwang vám to oznámí - přehrajte si záznam č.6. Jděte spát.

DEN 4:
Celý den můžete chlastat, flirtovat a užívat si. Večer však jděte spát.

DEN 5:
Hned ráno si zapněte VP a podívejte se na záznam č.7 - volá vám Jake a dává si s vámi schůzku ve 20:30 večer ve starém skladišti. Jeďte tedy do skladiště, poškejte na Jakea. Stane se pár nečekaných věcí. Až budete po všem, vezměte pušku rifle a Snakeovu ID. Jeďte k Deng Hwangovi, strážci ukažte Snakeovu ID a vejděte dovnitř. Promluvte si s recepční Lorain (2,3) a jděte doleva do místnosti s ovládacím panelem.

Na panelu zamkněte (LOCK) „break lock" a odemkněte (UNLOCK) všechny ostatní dveře (holding, roof, janitor lock). Vypněte bezpečnostní systém - zadejte číselný kód 254514524125431. Otevřte bezpečnostní zařízení, projděte otevřenými vraty a vstupte do prvních dveří. Zde otevřete horní dvířka, zatáhněte za páku, otevřete dolní dvířka, vezměte šroubovák a pomocí něho vyndejte dráty. Nyní jděte do druhých dveří, kde je vězněna Karyn. Použijte dráty na Karyn, podívejte se na ni zblízka a sundejte jí všechny tři dráty z krku. Po závěrečné akční scéně je hra úspěšně dokončena.

Příjemnou zábavu přeje David Kika!

Ovládání:
ESC - VCR menu
F2 - Zvuky a hudba zap./vyp.
F5 - Uložit pozici
F7 - Nahrát pozici
F9 - Start nové hry
F10 - Kontrolní menu
TAB - Pohyb mezi použitelnými předměty
Kurs. klávesy - pohyb šipky
Levé tlačítko myši - vzít/použít předmět
Pravé tlačítko myši - informace o předmětu
Enter/Space - jako levé tl. myši

Rex I,II

Ahoj všichni hráči, opět něco pro ty z vás, kteří mají rádi ostrou akci - tentokrát to bude jedna z nejlepších akčních her, co na osmibity existují - polobludišťovka REX. Program jako celek je z nedostatku paměti rozdělen na dva díly, přičemž díl druhý je spustitelný pouze číselným kódem z konce dílu prvního.

V 2D bludišti chodíte s menší postavičkou, která podle obrázkového comiksu dostala jméno Rex. Cílem hry není nic jiného, nežli se dostat z bludiště ven. Zní to jednoduše, ale realizace je o hodně složitější. Po cestě budete překonávat mnohé překážky a smrtící místa. Budete muset zneškodnit mnoho nepřátel a nestvůr, nežli dosáhnete kýženého cíle - zenitu této planety smrti.

V průběhu hry narazíte na několik důležitých dodatků, které vám život naopak usnadní, hlavní z nich vám nyní popíši:

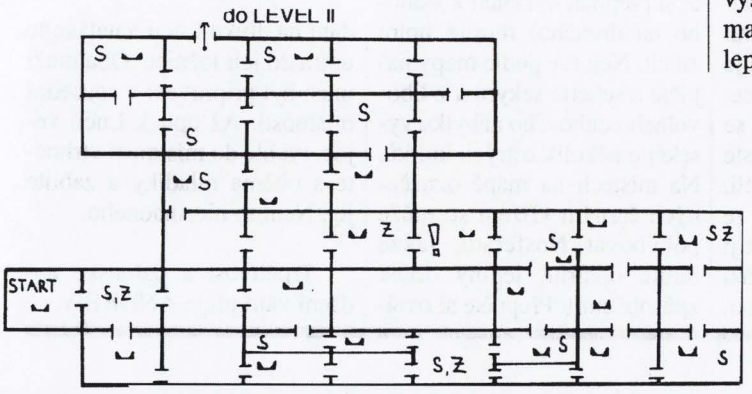
1) Fixátor - po zabití začínáte vždy na posledním „Fixátoru", přes který jste prošli (!), nikoli jej pouze minuli. Dostanete-li se tedy o několik místností dál, vždy se pohlédnete po místě, kdy byste se mohli zafixovat, abyste daný úsek nemuseli procházet znova.

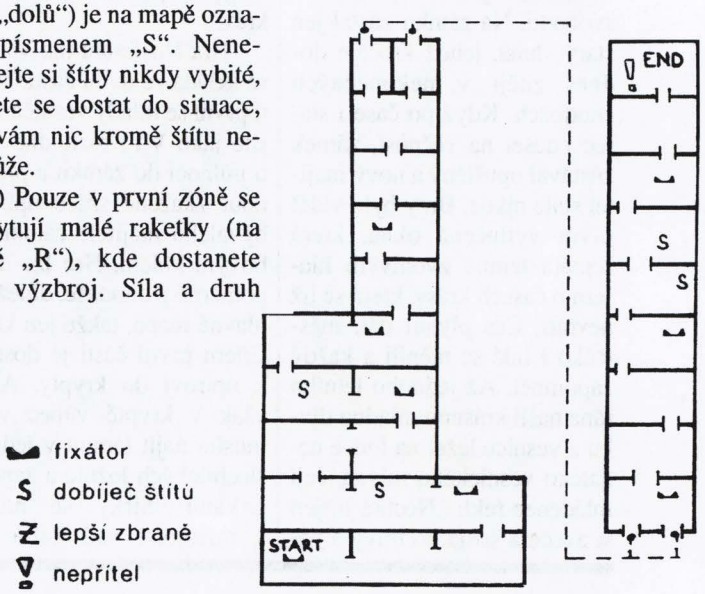
2) Dobíječ štítů (štít můžete zapnout kdykoliv tlačítkem „dolů") je na mapě označen písmenem „S". Nenechávejte si štíty nikdy vybité, můžete se dostat do situace, kdy vám nic kromě štítu nepomůže.

3) Pouze v první zóně se vyskytují malé raketky (na mapě „R"), kde dostanete lepší výzbroj. Síla a druh zbraně je však ovlivněna hlavně tím, jak často sbíráte bublinky po mrtvých provitnících, je tedy nutné bojovat stylem „jatka".

Hra se dá dohrát i bez tréninku, takže si ji zbytečně nezkažte totálním napoukováním. Pro ty nedočkavé ještě kód do levelu 2: pište si, „8980818908609407".

ANDREW





fixátor
S dobíječ štítů
Z lepší zbraně
nepřítel

TIPY A TRIKY

Záchranná služba Excaliburu pro fandy počítačových her

ELF
Tato hra je bez tréninku jistě velmi obtížná. Můžete si ji trochu ulehčit - napíšete-li kdykoliv v průběhu hry „CHOROPOO", doplní se vám zvířátka Pets na 99 kusů a můžete si nakoupit v obchodech živodů kolik chcete.

PEGASUS
Kódy do všech úrovní:
level 11 - „SCREECH"
level 21 - „DRAGONGLY"
level 31 - „BEEBOP"
level 41 - „CELESTIAL"

STRIDER
Už tolikrát jsem začínal znova od začátku, tolikrát jsem viděl nápis Game Over. Až teprve nedávno jsem se dozvěděl, jak na to. Což takhle napsat při hře „SWIFT" a zkusit si tlačítkem „E" doplnit energii člověka a tlačítkem „D" doplnit energii robota.

FULL CONTACT
Jestliže budou i ti nejzavilejší karatisti bezmocní proti bojovníkům ve vyšších levelech, mám zde pro ně jeden podvůdek. Zjistil jsem, že když na protihráče zakřičím jméno „Tuleby", protivník boj se mnou raději vzdá.

KILLING CLOUD
Až se vás hra bude ptát na kód do další úrovně, zadejte heslo „1KILLING", trochu vám to ulehčí život.

ASTRO MARINE CORPS
Kódy do všech 7 úrovní:
Nostromo, Discovery, Enterprise, Dagoban, Replicant, Krull, Metropolis.

TEST DRIVE II
Dochází vám benzín? Napište „GAS" a objevíte se u nejbližší benzínové stanice.

GEM X
Kódy do jednotlivých levelů jsou: Earthian, Kenichi, Inokoma, Burai, Badman, Network, Yokohama, Exact, X68000, Turrican, Redmoon, Campaign, Megaman, Szvalion, Fmtowns, Chierie, Gamerion, Yamas, Robotech a Populous.

ATOMIC ROBOKID
Na úvodní obrazovce napište „Tuesday14th" a objeví se menu pro chatmaniaky jako stvořené...

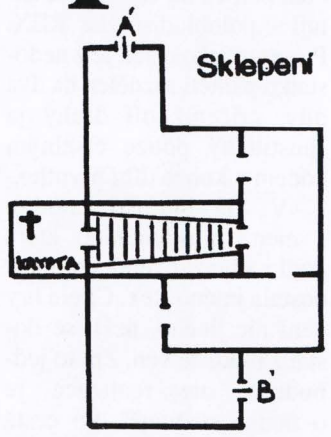
POWERMONGER
Kdo by čekal celou věčnost, než obyvatelé městečka postaví takovou velkou mašinu, jako je katapult. Je možné je trochu popohnat tímto způsobem: V jakékoliv středně veliké vesničce dejte svým lidem povel stavte co nejvíce (žárovka a tři meče). Lidé se rozejdou směrem k nejbližšímu lesíku. Než tam však stačí dorazit, povel několikrát za sebou rychle zopakujte a ve většině případů se dočkáte katapultu (děla nebo luků) během několika sekund.

TOTAL RECALL
Při Arnoldově božském úsměvu na titulní obrazovce napište cheat: LISTEN TO THE WHALES" a nebude vám ubývat energie. Pokud budete mít potíže při jízdě autem, napište ve hře jméno slavného kytaristy (nápověda - JIMMY HENDRIW).

Nosferatu the Vampire

Kdesi v zapadlé částu Evropy, v šerém středověku, vymřel starý šlechtický rod Nosferatu a jeho poddaní v malé vesničce nedaleko zámku získali, alespoň do příjezdu nového majitele, vytouženou svobodu. Na zámku zůstal jen starý sluha, jehož kročeje dodnes znějí v nekonečných chodbách. Když po čase i stařec odešel na věčnost, zámek zůstával opuštěný a nový majitel stále nikde. Brzy bylo vidět první vytlučená okna, která šeptala temně zvonivým hlasem o časech krásy, která se již nevrátí. Čas plynul dál, městečko i lidé se měnili a každý zapomněl. Až jednoho letního rána našli krásnou mladou dívku z vesnice ležet na louce nedaleko vesnického mlýna. Její mládenec řekl: „Nechte ji, jen si zvečera sedla do trávy a vánek ji ukolébal, vždyť jen spí". Ale tráva okolo viděla vše a vzlykala bolestně o strašné věci, která se na této louce udála minulé noci. Ze dvou čerstvých ranek na krku mladé dívky kapala na trávu rudá krev...

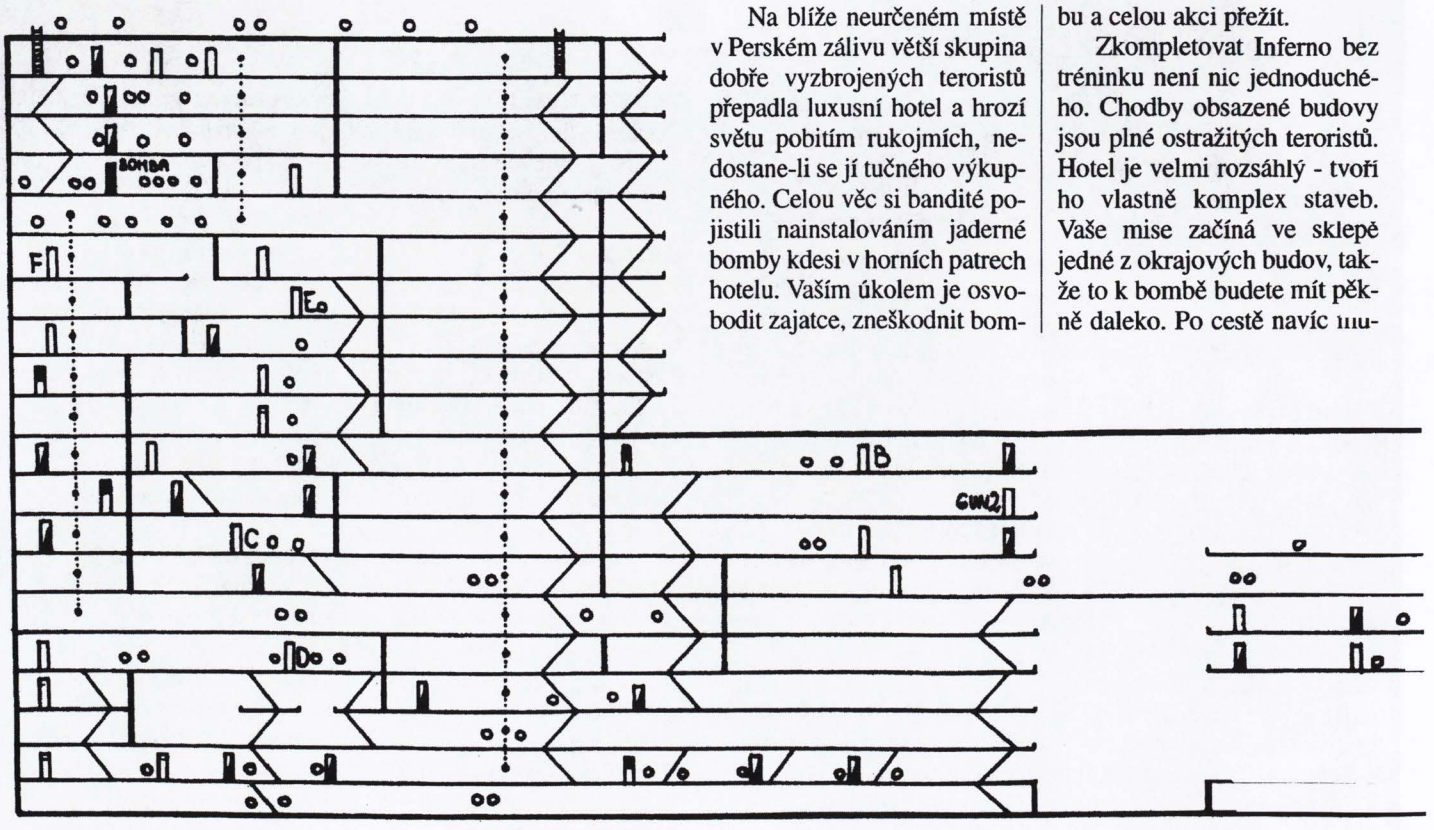
Hra Nosferatu the Vampire se skládá ze dvou částí. V části první se mladý vesničan (a to jste jako VY) rozhodne vydat o půlnoci do zámku a probodnout zkažené srdce upíra, tj. bývalého majitele zámku, dubovým kůlem. Hru lze dohrát poměrně jednoduše, důležitá je hlavně mapa, takže jen krátce: Cílem první části je dostat se k upírovi do krypty. Abyste však v kryptě vůbec viděli, musíte najít lampu v jedné ze šlechtických ložnic a zapálit ji sirkami. Sirky se nachází v místnosti nad knihovnou, musíte do ní vylézt po žebříku z knihovny. Se zapálenou lampou jděte do krypty k rakvi starého Nosferata. Uvidíte však, že zabít upíra nebude tak lehké, jelikož vám proklouzne mezi prsty a zmizí v temných chodbách. Vraťte se do zámku, seberte klíč a vyjděte zámeckou branou.



Druhý díl potvrdí vaše zlé tušení - vzbuzený upí řádí ve vašem rodném městečku. S pomocí dvou svých přátel (můžete si přepínat ovládání z jednoho na druhého) musíte upíra zničit. Nejprve podle mapy najděte a seberte sekyru a z libovolného dubového nábytku vysekejte několik ostrých kolíků. Na místech na mapě označených černým křížem se může pohybovat Nosferatu, takže buďte opatrní, jediný dotek způsobí smrt. Přepněte si ovládání na dívku Lucii a nalákejte upíra do její ložnice. Oba muži musí být připraveni v sousední místnosti. Až upír k Lucii vejde, rychle do místnosti vtrhněte s oběma mladíky a zabijte jej. Není to nic snadného.

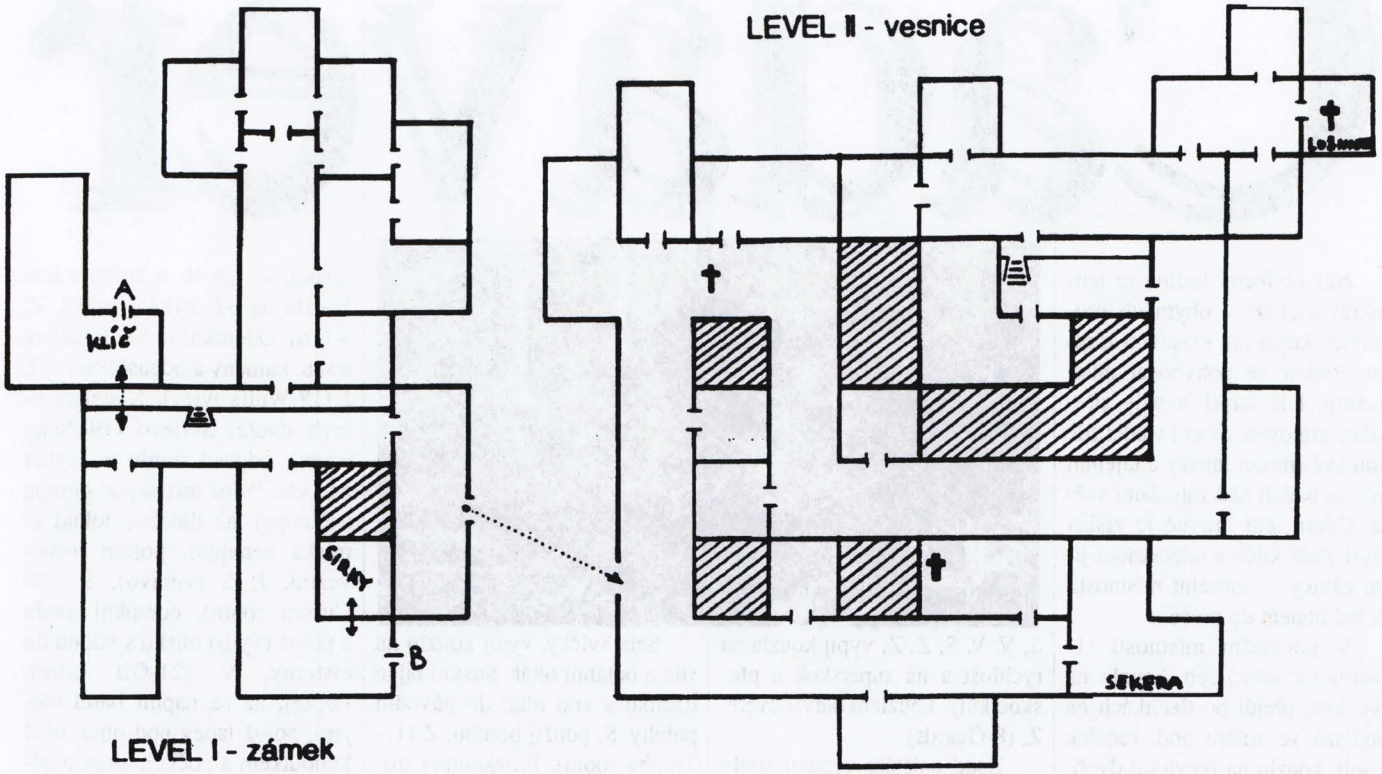
Trpělivost a pařanské nadšení vám přeje ANDREW.

Persian Gulf Inferno



Na blíže neurčeném místě v Perském zálivu větší skupina dobře vyzbrojených teroristů přepadla luxusní hotel a hrozí světu pobitím rukojmích, nedostane-li se jí tučného výkupného. Celou věc si bandité pojistili nainstalováním jaderné bomby kdesi v horních patrech hotelu. Vaším úkolem je osvobodit zajatce, zneškodnit bombu a celou akci přežít.

Zkompletovat Inferno bez tréninku není nic jednoduchého. Chodby obsazené budovy jsou plné ostražitých teroristů. Hotel je velmi rozsáhlý - tvoří ho vlastně komplex staveb. Vaše mise začíná ve sklepě jedné z okrajových budov, takže to k bombě budete mít pěkně daleko. Po cestě navíc mu-



síte sbírat kreditní karty, bez kterých byste nemohli používat výtahů, propojujících někdy až 19 pater! Nyní vám krátce poradím, jak na to:

V prvním (nižším) domě stačí sebrat jen dvě kreditní karty a lepší pušku (gun 1). Snažte se pomocí mapy vyhýbat místům, kde se to bandity jen hemží, ale nezapomínejte ani na čas, kterého do výbuchu bomby mnoho nezbývá. Po své cestě musíte neustále sbírat střelivo, jinak se brzy ocitnete beze zbraní a to by bylo velmi nepříjemné. Až budete hotovi, odejděte doleva, do domu č.2. Hned po vstupu do budovy se dejte po schodech nahoru. V pátém patře vezměte třetí kred. kartu, pokračujte do 9. patra a osvoboďte první zajatce (A).

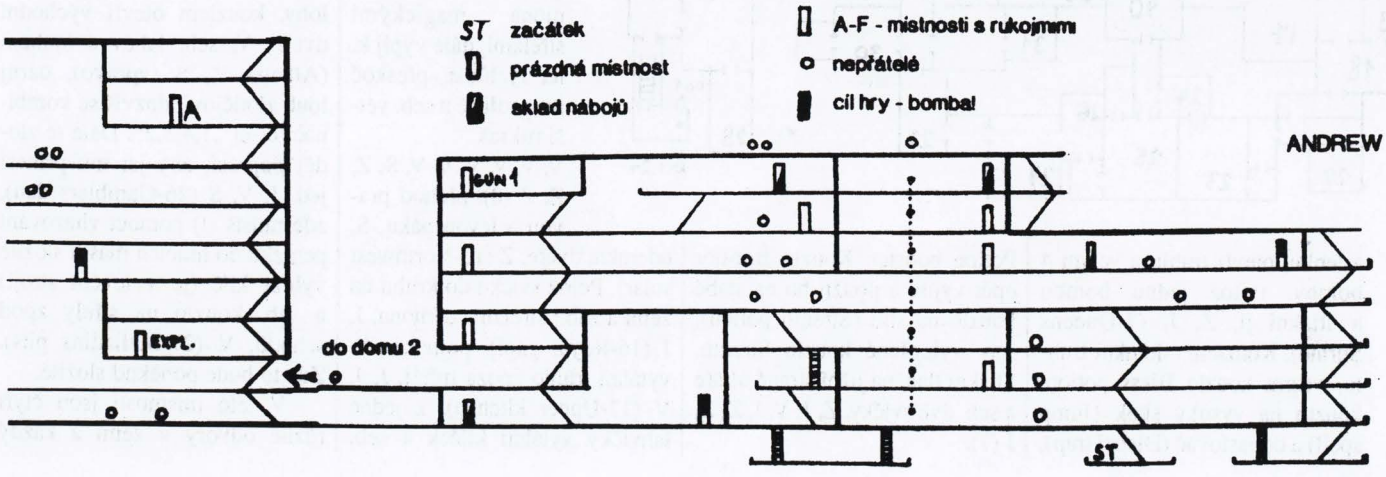
Vraťte se o dvě patra níže a dejte se doleva. Až narazíte na schody, sestupte do 2. patra, kdy naleznete spoustu střeliva a důležitou kred. kartu. Po prvních schodech následujích po místnosti s kartou vyjděte do 6. patra, po schodech vpravo pokračujte do 9. patra. Zde se ozbrojte kulometem (gun 2) a vyběhněte do 10. patra. Vezměte kartu, osvoboďte zajatce (B) a sestupte zpět do 6. patra.

Výtahem vyjeďte o patro výše, jděte doleva a po schodech do 8. patra pro třetí várku zajatců (C). Vraťte se k výtahu, sjeďte do 3. patra, doleva a dvakrát nahoru po prvních schodech. Najdete doktora (D), který vám zahojí všechna zranění! Zpět k výtahu, nyní se přesuňte do desátého patra. Dejte se vlevo a po schodech vystupte do 14. patra Osvoboďte krásnou dívku (E) a po schodech se vraťte k výtahu (10. patro).

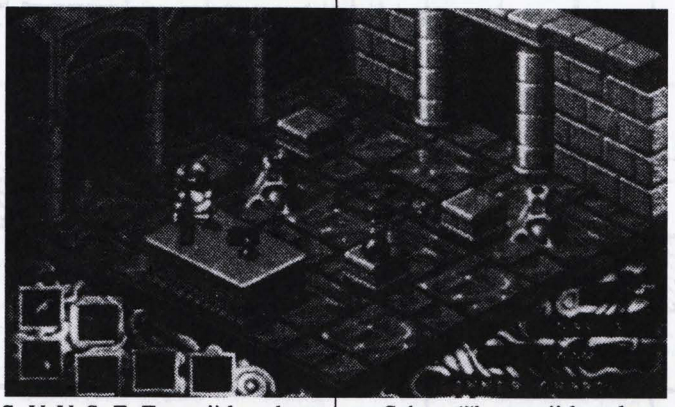
Sjeďte do patra 6 a jděte doleva až k novému výtahu, jeďte nahoru. V 9. a 12. patře seberte kredit karty a v 15. patře osvoboďte vědce (F), který vám poví, jak zneškodnit bombu. Připravte se na nejhorší a vyjeďte do 16. patra. Prostřílejte se k prvnímu výtahu vpravo a vyjeďte do 18. patra. Zkuste přežít cestu doleva, ke schodišti, a sestupte o patro níže.

Nyní jste již skoro u cíle, stačí se „jen" probít k místnosti s bombou, položit před dveře výbušninu (tlačítkem Space), uskočit stranou a vejít rozbitými dveřmi k jadernému miláčkovi. Dál vám již radit nemusím, stačí jen udělat, co vám poradil vědec.

ANDREW



Cadaver



Náš oblíbený hrdina se tentokrát nachází v obytných prostorách kdysi tak krásného zámku. Budete se pohybovat místnostmi, kde kdysi šeptaly střevíčky královen, mocní vládci zde kuli své smrtící intriky a tajemní učenci bádali nad záhadami světa. Cílem této úrovně je získat čtyři zlaté klíče a odemknout jimi zámky v centrální místnosti. A teď honem do práce...

V počáteční místnosti (1-Northeast solar) seb. kouzlo na rychlost, přejdi po tlačítkách na podlaze ve směru hod. ručiček a seb. kouzlo na otevírání dveří, Z, otevři dveře kouzlem, Z (2-Royal chamber). Z truhly si vezmi kouzelnou kouli proti démonům (Orb). J (3-Store room) seb. klíč z truhly, S, Z, odemkni zámek ve zdi, S (4-Kings bedroom). Seb. truhličku zpod králova polštáře a přehoď páku, Z. (5-Queens bedroom) seb. klíček z prvního květináče, otevři truhlu, seb. kouzlo na otevírání truhel (unlock chest spell) a lahev vína. Stiskni tlačítko za pravým goblénem, V, J, V, J, Z (6-Secret store), seb. vodu (water potion) a lebku, otevři truhlu a vezmi 4 bomby. Polož jednu bombu a stiskni ji, Z, J, (7-Queens Shrine). Kouzlem odemkni truhlu, vezmi kouzlo Bless potion, kouzlo na vysoký skok (Jump spell) a odpasťovač (Dispel trap), S, V, V, S, Z, Z, vypij kouzla na rychlost a na superskok a přeskoč kůly, kouzlem otevři dveře, Z, (8-Guards).

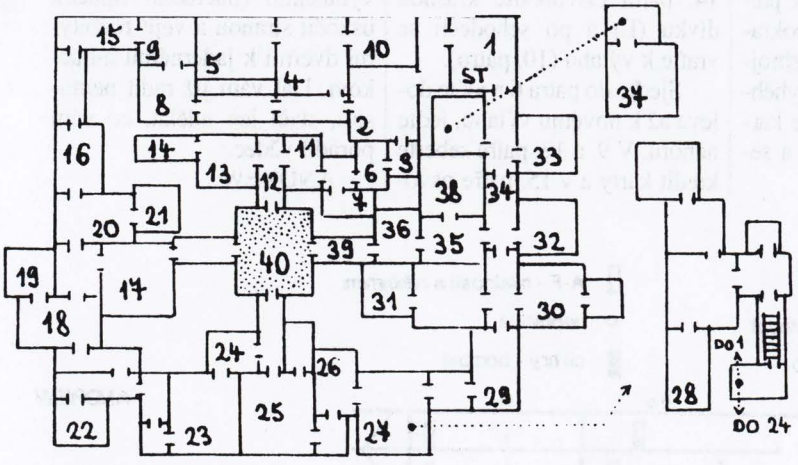
Zpod polštáře vytáhni střely „Shirikan" a seb. klíč schovaný ve stěně za vystouplým kamenem, S (9-Guard post), smyj jed z klíče na zemi tím, že na něj položíš vodu. Seb. klíč, odpasti truhlu a seb. z ní knihu a slabé kouzlo na sílu (Strenth potion). J, V, V, S (4). Odemkni zámek ve stěně, V (10-Kings chapel). Polož lebku na oltář a přečti knihu začínající slovy „At tanume...", z malé bedničky seb. klíček a otevři větší truhlu, seb. dvě koule. Polož Finvarovu nabíjecí bedničku, vlož do ní kouzlo Potion booster. Kouzlo Booster opět vyjmi a použij ho na slabé kouzlo na sílu (Strenth potion), seb. vylepšené kouzlo Strenth. Stiskni tlač. na jižní straně oltáře a seb. dvě svíčky, Z, J, V, J, Z, Z, J (7).

Seb. svíčky, vypij kouzlo na sílu a odtáhni oltář. Stiskni tajné tlačítko a vrať oltář do původní polohy. S, použij bombu, Z (11-Trophy room). Prozkoumej trofej a stiskni tlačítko uvnitř, V, J (7). Polož víno na oltář a seb. klíč z bedničky, S, Z (11). Počkej, až bude světlo nahoře a odemkni klíčem dveře, V, V (6), stiskni tlač. v trofeji, Z, Z (11), opět stiskni tlač. v trofeji, Z (12-North passage). Přehoď páku, seb. mošny s penězi kromě jedné s podivnými znaky, seb. klíč a přehoď páku, Z (13-Bedroom). Z truhly seb. magické magické střely (Missiles), láhev s olejem a lék proti otravě (Cure poison). Stiskni tlač. za lampou a zpod polštáře seb. klíček od malé truhličky. Odpasti dřevěnou truhlu a seb. peníze a střely. Vyhoď do povětří západní stěnu zbylými bombami, Z (14-Secret room), použij kouzlo Dispel evil a zabij démona magickými střelami, dále vypij k. na rychlost, přeskoč propadliště a seb. větší ruksak.

V, V, V, V, V, V, S, Z, Z, Z (8), přehoď pravou a levou páku, S, odemkni dveře, Z (15-Northwest solar). Polož svíčku do kruhu na zemi a zabij střelama démona, J, J (16-Royal gaol), pomocí pák vytáhni truhlo zpoza mříží, J, J, V (17-Upper kitchen), z jedné lahvičky vytáhni klíček a seb. misku, V , přečti si knihu a seb. kouzlo na odemykání truhel, Z, S (16). Odemkni truhlu kouzlem a seb. kameny a odpasťovač, J, J, J (18-Wulfs wiev). Kouzlem otevři dveře, S-vlevo (19-Pump room), odpasti truhlu a vyber z ní vše. Polož misku pod pumpu a pumpuj tak dlouho, dokud se miska nenaplní, potom misku vezmi, J, S (vpravo), S (20-Cistern room), odemkni dveře a polož (vylij) misku s vodou do cisterny, V (21-Oil store). Počkej, až se naplní barel olejem, polož lahev pod pípu, otoč kohoutkem a počkej, až se naplní i ona. Z, J, V (17), polož lahev na plamen a seb. klíč, Z, J (18), otevři kouzlem jižní dveře, J. Házej kameny tak, aby ti koule vystrčila kouzlo na skok ven z mříží, seb. ho. S (18), vypij skok a seb. klíč z vysoké plošinky, J, odemkni dveře, J, polož svíčku do kruhu a zabij démona, J (22-Small store). Kouzly odpasťuj a odemkni truhly, seb. vše, S, V, odemkni jižní dveře, J, dvakrát přehoď páku, V (23-Halbs delight).

Posouváním beden se dostaň k protějším dveřím, S (24-Inner passage), pomocí kouzla na skok seb. kouzlo na nesmrtelnost (Immortal potion) a truhličku z vysoké plošinky. Vyndej penízky z bedničky a přehoď páku, V, použij kouzlo na nesmrt., přehoď páku, J (25-South chamber). Seb. zlatý klíč z truhly a slož nápis DIANOS do vodorovné polohy, kouzlem otevři východní dveře, V, seb. lahev s louhem (Alkali), Z, S (vpravo), daruj louh zlodějovi, dozvíš se kombinaci čísel „1,4,3,2". Dále tě zloděj poprosí, aby jsi mu přinesl jed. J, V, S (26-Gamblers den), zde musíš (!) pomocí vhazování penízku do hracích mašin složitě vyhrát klíč (je v levém stroji) a seb. kouzlo na střely zpod schodů, V (27-Malladins pits). Zde to bude poněkud složité.

V této místnosti jsou čtyři různé odvory v zemi a každý



z nich skrývá jeden úkol. Nejprve zvol otvor západní. V dolní kobce (28-Restling chamber) pomocí urychlovače (Fertilizer) nech vyrůst rostliny tak, aby jsi mohl přehodit páku, dále seb. klíč, odemkni truhlu a seb. z ní vše kromě knih. Napij se nektvaru (Sweet potion) a roztáhni mříže. Dveře odemkni, až hodiny obejdou čtyřikrát dokola, S, seb. jed „Fizzy", V, J, J, J (24), V, J, S (vpravo). Dej jed zloději, J, V, S, V (27), skoč do severního otvoru, seb. zlato a vrať se do 27 (znovu po schodech, atd.). V díře severní rychle sbírej peníze a dávej pozor, aby ti kořeny nezarostly dveře. Po cestě ke schodům seb. odpasťovač, vrať se opět do 27. V díře jižní se vyhýbej plamenům, dokud se neporuší rošt, J, seb. kouzla a naposledy se vrať do 27.

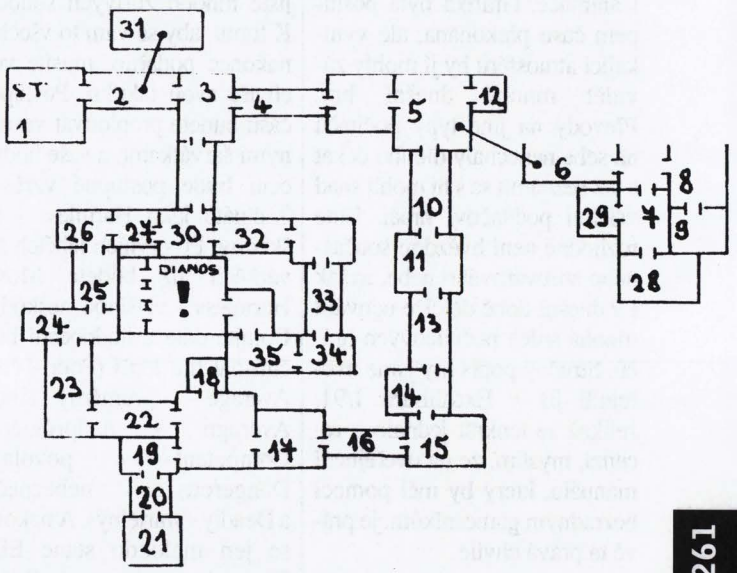
V, V (29-Southeast hall), zabij ďábly kouzlem Dispel evil a otevři dveře kouzlem, S. Stiskni páku, V (30-Symbolists hall), stiskni páky v pořadí levá, pravá, pravá, levá, stiskni tlačítko, V, přečti si knihy, Z, stiskni tlačítko, Z, Z, Z (31-Sealed chamber). Z truhly seb. planetku Zemi (zapamatuj si, jak vypadá!) V, V, S, V (32-Quadratica), přečti knihy, seb. planetku Chaos, postav bednu pod podezřelý kvádr ve zdi a z tajné skrýše vytáhni planetku Měsíc. Z, S, V (33-Dianos library), čti knihy, až z jedné vypadne kouzlo, seb. jej a vytáhni klíček ze záclony. Z, Z, nahoru, seb. vše z truhly a použij kouzlo Read magic na neznámé kouzlo „Unknown". Dolů, V, J (34-Learned hall), pomocí pák nyní slož součty 7, 16, 29, 32, Z (35-Queens library). Kouzlem otevři bednu a seb. model Slunce. Z (36-Wisdoms hall), seb. planetku Mars, V, V, S, Z, nahoru, J (37-Upper room). Do horního otvoru vhoď Slunce, do levého Mars, do pravého Měsíc a do dolního Zemi. S, dolů, Z, J, V, S (38-Planetarium), prozkoumej glóbus, stiskni tlačítko, seb. klíč. Dále z horního pokoje (37) shoď libovolným otvorem dolů i planetu Chaos, vrať se do Planetaria, stiskni tlačítko a seb. klíč. J, Z (36), seb. klády, Z (39-East passage). Pomocí klád přejdi přes smrtící podlahu, Z (40-Central hall), zmraz tři démony pomocí kouzla Dispel evil a stříleJ do nich tak dlouho, až zemřou. Nyní jsi se dostal do finále, čtyřmi zlatými klíči odemkni zámky v pořadí (zleva doprava) 1,4,3,2. Stoupni si do středu místnosti a připrav se na finální úroveň!!!

Konečně jsi se dostal na cimbuří rozlehlého hradu Wulf, nyní již zbývá „jen" vyhledat černokněžníka Dianose a zničit ho.

V počáteční místnosti (1-Great tower) seb. mramor, V (2-North bridge), seb. druhý kus mramoru, poblíž jižní stěny přejdi přes nášlapné tlačítko a do objevivší se lebky vlož oba mramory, V, (3-Ward room). Rychle seb. lahvičky, V (4-Helms bridge), přehoď první páku a stoupni si pod plošinku, přehoď druhou páku, stiskni tlačítko, seb. lahvičky a přehoď páku třetí, V, seb. diamant, V (4-Great chamber). Seb. věci z truhly (knihu jen přečti), dolů (6-Cellar stair). Z truhly seb. kouzlo Mind blast a všechny zelené diamanty, V, J (7-Main cellar) z truhly seb. Bless potion a urnu, S, Z (6). Polož urnu pod buchar, přehoď páku a seb. diamant. V, V (8-Great cellar) seb. kouz. střely z truhly. J (9-East cellar), seb. všechny lahvičky - budeš přenesen do 5. Z truhliček seb. odpasťovač a diamanty, J (10-East passage), opatrně přejdi podlahu a seb. diamanty (pozor, jisté dlažky tě přenášejí přímo k Dianosovi!), J (11-The separator), seb. klíč, přehoď páku, odemkni dveře, S, S (5).

Vypij kouzlo na sílu a odtáhni blok před východními dveřmi. V (11-Outliette), přečti knihu, z lebky vytáhni penízek a seb. diamant „Tygří oko". Vrať se do 11, J (13-High passage), přehoď prostř. páku a nahoře seb. diamanty a klíč, J (14-Axels leap). Seb. peníze a červenou kouli, J (15-Sea watch). Odpasti bednu, seb. peníze a silný jed na pavouky (Spider), odemkni zámek, Z (16-Axels fall). Vlož dva diamanty do lebky, Z (17-Broksons hall), seb. olovo a penízky z bedny. Přeh. horní páku a použij výtahu, hoď na pavouka Spider jed. Přehoď horní páku a dojeď si pro klíč, přeh. dolní páku, ať zmizí mříž. přeh. dolní páku na záp. stěně a vyjeď nahoru, odemkni, sjeď dolů, Z, S (18). Odpasti bednu, seb. vše, stoupni si na bednu, otevři tajnou skříňku a seber rubín, J, Z-dolní vchod (19-Lords view). Navol číslice „7,4,1", J, J, (21-Lords watch), stiskni dva tajné krádry, seb. klíče, červenou bedničku a přečti si papír, S (20-Side room) seb. penízky z truhly, S, V, Z-horní vchod (22-Great bridge). Vlož dva rubíny do lebky, odemkni zámek a vhoď minci do otvoru, Z (23-West ward).

Seb. zelenou bedničku a ametyst, z bedničky seb. diamanty, vypij kouzlo na sílu, odtáhni bariéru, přehoď páku, S (24-Magnus watch) vlož ametyst do lebky, polož červ. bedničku a vyndej z ní olovo. S (25-High parapet), přehoď páku a seb. lahtagram, dostaneš se do 27, seb. kameny Bloodstone, Z (30-Inner ward). Seb. kouzlo Petrify a použij jej na tyrkys. tekutinu, seb. výsledek, S. Přehoď páku, S, Z (2), dolů (31). Seb. kouzlo Dispel magic, z truhličky vyndej druhý jantar a z bedny seber diamanty. Vrať se do 30 a použij kouzlo Dispel magic na dva větší diamanty, získáš druhý tyrkys, V (32-Axels stand). Seb. kouli a zelené diamanty z tajné schránky ve stěně, Z, dolů (6), rozbij postupně obě červené koule bucharem a seb. dva opály, nahoru, V (32). Vlož opály do lebky, V, polož (!) a vypij nesmrtelnost. J (33-Last bridge). Vlož zprava doleva tyto diamanty do lebek: jantary (jet), tygří oči a tyrkysy.



vičku, vrať se do temné místnosti, seb. peníze a tyrkysovou tekutinu. Nyní jdi do 21, vhoď do mísky Ragnarovu lahev a dva kusy olova, seb. dva kusy zlata. Vrať se do 24, vlož dva kusy zlata do lebky, S, S (26-Inner watch). Seb. klíč, otevři bednu, seb. nefrity (jade), diamanty, červ. bedničku a lahvičku s krví, V (27-Calibans view) polož červ. bedničku, Z (26), vlož do zelené bedničky jeden nefrit, V (27), otevři červ. bedničku, ale kámen Bloodstone neber. Proces zopakuj i s druhým nefritem. (27) Seb. klíč, Z (26), přehoď páku, J (25), skoč do otvoru (28-South cellar).

Přehoď páku, S (7), krví odemkni dveře, Z (29-Calibans cellar). Seb. jantar (jet), kouzlo Banish na Dianosa, stoupni si na lebku a hoď lahev s krví na pen-

J (34-Guard post). Nech si vysát lebkou energii (kontrola proti trainingu, ale i ta se dá obejít...) a vlož do ní Bloodstony. Z (35-Inner chamber). Do bedny vlož Banish kouzlo a Kamulovu kouli, doplň si energii, S, Z (!-DIANOS). Vejdi do prostř. západních dveří (8) seb. diamanty. Z, Z, nahoru, V, V seb. kouzlo na nesmrtelnost, vypij doušek, J, J, Z (35). Vlož kouzlo na nesmrt. do bedny, S, Z (Dianos). Z bedny vyndej vše.

Až se objeví Dianos, použij nejdříve kouzlo Mind blast, poté se napij nesmrt., přibliž se k Dianosovi a kouzli na něj Banish, až konečně mrcha jeden zkysne a bude od něj navěky pokoj! Nakonec seber jeho hlavu a vejdi do prostř. západních dveří - The End.

Připravil Andrew

Elite

Když Firebird soft. uvedla na trh Elite, vznikl mezi fandy počítačových her poměrně velký rozruch. Na tehdejší dobu dokonalá (v rámci možností) trojrozměrná vektorová grafika i animace. Grafika byla postupem času překonána, ale vynikající atmosféru by jí mohly závidět mnohé dnešní hry. Převody na jiné typy počítačů na sebe nenechaly dlouho čekat a tak seznámit se s ní mohli snad všichni počítačoví hráči. Elite rozhodně není hvězdou současného softwarového nebe, avšak i v dnešní době dokáže uchvátit mnohá srdce počítačových hráčů. Stručný popis hry jsme uveřejnili již v Excaliburu 1/91. Jelikož se tenkrát jednalo o recenzi, myslím, že na uveřejnění manuálu, který by měl pomoci bezradným gamesníkům, je právě ta pravá chvíle.

Stručný popis

(pro ZX Spectrum - až na malé výjimky použitelný i na ostatní typy počítačů).

Ocitli jste se na palubě obchodní a kosmické bitevní lodi Cobra MK III. Máte štěstí, neboť právě Vaše loď patří ve své kategorii mezi ty nejlepší. Co je na ní tedy tak dobrého? Především veliká obratnost v kosmických soubojích a ochrana (neuchrání úplně, zmírní pouze škody na vesmírné lodi) před paprsky nepřítele vám dává možnost přežít v daných podmínkách co nejdéle. Abyste měli možnost zaútočit, jste pro začátek vybaveni jediným pulsním laserem a třemi samonaváděcími raketami. Hru začínáte se 100 kredity a palivem na sedm světelných let. Cílem hry je postupem času získat bojovou hodnost Elite. To bude klást velký nápor na vaší trpělivost a výdrž, neboť než získáte peníze na nezbytnou výzbroj (silnější zbraně, paprskové lasery, energetické pumy atd.), absolvujete jistě mnoho zuřivých soubojů. K tomu, aby se vám to všechno nakonec podařilo, musíte volit chytře svou taktiku. Postupem času budete proplouvat vesmírnými šarvátkami, a vaše hodnocení bude postupně vzrůstat. Začínáte jako Harmless - neškodný. Po prvních lehčích šarvátkách již budete Mostly Harmless - většinou neškodný. Bojujte dále a hodnocení bude čím dál tím lepší (Poor - čistý, Average - průměrný, Above Average - nadprůměrný, Competent - povolaný, Dangerous - nebezpečný a Deadly - smrtelný). A nakonec se jen málokdo stane Elite. Pamatujte, že i ostatní piloti se snaží zvýšit si své hodnocení právě na vás. Jestliže budete napadat nevinné obchodníky, nezůstane vaše počínání bez odezvy. Kosmická policie má také své záznamy a jestliže shledá na vašem jednání cokoliv špatného, připlete se vám nemilosrdně do cesty. Taktéž obchodem se zakázaným zbožím si policii příliš nenakloníte (čistý, narošitel, psanec).

Navigace

Vesmírný prostor, ve kterém máte možnost se pohybovat, čítá osm galaxií. V těch galaxiích naleznete více než 2 000 planet. S každou z nich se můžete směle pustit do obchodování. Údaje o jednotlivých planetách vás informují o výhodnosti obchodu. Jedná se o vzdálenost, typ formy života, stupeň zemědělského a průmyslového rozvoje, stav industrializace. Typ vlády je přesným ukazatelem nebezpečí spojeného s obchodem v tomto systému (od anarchie až po sjednocený stát).

Kosmické stanice

Při svém cestování vesmírem narazíte na kosmické stanice Coriolis. Obíhají kolem mateřské planety. Jedna stěna stanice je stále přivrácena k planetě. Na této stěně je umístěn přístupový tunel. Uvnitř jsou parkoviště vesmírných korábů, zařízení na doplňování paliva, nemocnice, obchody, farmy. Zde se uskutečňují obchodní transakce. Jestliže jste nováčky, nacvičte si přistávání na mateřské základně planety Lave (přistávací procedura bude popsána dále).

Palubní přístroje

CT - teplota v kabině
AL - výškoměr
SP - rychlost
DC - stoupání/klesání
RL - ukazatel náklonu
S - v případě, že se nacházíte v ochranném kruhu stanice, budete upozorněni
FU - zásoby paliva
Obraz uprostřed - letový radar. Zobrazuje bezprostřední okolí lodi v 3D. Pro orientaci v prostoru zcela nezbytný přístroj.
Kruh v prvné horním rohu letového radaru - kompas. Jestliže zaměřený předmět je pevný a uprostřed kompasu, měl být vidět vaším předním hledáčkem.
Kruh v levém horním rohu radaru - ukazatel stavu
Zelený - v pořádku
Blikající červená - kritické nebezpečí

Let k cíli

Odstartovali jste z kosmické stanice a nacházíte se na oběžné dráze planety Lave.
1, 2, 3, 4 - pohledy na všechny strany lodi.
H - použijte 1 nebo 0 k vyvolání mapy. Vyberte cílovou planetu, stiskněte 1 a potom H. Absolvujete skok nadprostorem a ocitnete se v určité vzdálenosti od svého cílového světa.
J - I v relativně bezpečných systémech se mohou vyskytovat nepředvídaná nebezpečí. Snažte se proto dosáhnout oběžné dráhy v co nejkratším čase. Zde výhodně použijte skokový motor. Nebude fungovat v případě, že by se ve vaší bezprostřední blízkosti vyskytovala jiná loď.
G a potom H - mezigalaktický hyperprostorový skok. Nelze použít nevlastníte-li hyperskokový motor. Může být použit pouze jednou. Lze obstarat pouze na planetách technologické úrovně 10 a vyšší.

Přistávací procedura

Pokud vlastníte přistávací počítač, bude to snadné. V tom případě jej aktivujte tlačítkem **C.** Protože si však přistávací počítač nemůžete jen tak pořídit (ach ty kredity), zde je návod, jak přistát sám na vlastní pěst. Zaměřte Coriolis a přibližte se k ní. Vstupní tunel je otočen směrem k mateřské planetě. Až se ocitnete přímo před ním, snižte rychlost na minimum. Ovládejte otáčení vlastního korábu tak, aby souhlasilo s otáčením stanice Coriolis. Přidejte lehce plyn a vleťte do otvoru. Vstupní otvor by měl být přitom pokud možno ve vodorovné poloze. Nestrefíte-li se do otvoru přesně, bude se loď odírat a vy mů-

žete přijít o ochranné štíty či o náklad.

Souboje za letu
Ne všechny lodě ve vesmíru jsou pirátské. Většina lodí odpoví na případné útoky odvetnou akcí. Zaútočíte-li na policejní koráb, nebo obchodujete-li s kontrabandem, váš policejní rejstřík se změní na narušitele a bude možná ještě hůře. Zničíte-li Thargoidy, pirátskou loď, nebo asteroid, obdržíte peněžní prémii.

Nebezpečí
Nemůžete-li uskutečnit vesmírný skok pomocí J, je ve vaší blízkosti jiná loď. Sledujte indikátor a připravte se k boji. Řízenou střelu letící přímo na vás uvidíte včas na radaru. Podle zvuku odlišíte jestli jste byl zasažen lehce, nebo jestli jste to pořádně „koupili". Je možné, že se během souboje protivník zalekne a uteče. Toto však neplatí o Thergoidech, kteří jsou obzvláště nebezpeční.

Námezdní lovci
Mají bez výjimky hodnocení „smrtelný" nebo „elite". Pokud jste nezískali titul „psanec" a máte-li vysoké hodnocení v boji, nemusíte se jich obávat. Obvykle se maskují jako obchodníci (používají lodě Cobra) a vyčkávají, dokud nebudou napadeni.

Pirátská plavidla
Piráti existují kdekoliv v galaxii, ale srocují se převážně okolo nestabilních světů. Odmítají vyslat identifikační signál. Každý obchodník, jemuž záleží alespoň trochu na životě, se je naučí rozpoznávat.

Thargoidi
Všichni bojovníci Thargoidů jsou v boji bezohlední a jsou srovnáváni s piloty třídy Elite. Lodě mají vybaveny protiraketovými systémy ECM. Navíc nesou dálkově řízené stroje s vysoce účinným pulsním laserem. Odměna za zničení je velká...

Policie
Útočí na piráty nebo psance. Nebere do zajetí, pouze ničí. Jejich lodě jsou rychlé a obratné.

Skalní poustevníci
Piráti, zestárlí nájemní lovci nebo planetární vyvrhelové.

Generační lodě
Přes 70 000 těchto obrovských plavidel si razí cestu galaxií. Pokuta za narušení jejich plavby je obrovská.

Vesmírní šrotaři
Nalezneme je všude, kde byla přírodní katastrofa, invaze Thargoidů nebo válka. Protože jsou dobře ozbrojeni a doprovázeni flotilami stíhaček, radím: Vyhněte se jim, je-li vám život milý.

Bitevní palubní deska
FS, AS - ochranné štíty čerpající energii ze dvou článků
Spodní sloupec vlevo - indikátor stavu raket
Zesílené - **zelená,**
opět zajištěny - **černá,**
zesíleny a připraveny k palbě - **červená.**
LT - teplota laseru. Pokud budete nepřetržitě střílet, lasery se silně zahřejí a dojde k jejich odpojení.

Několik dobrých rad pro obchodníky
Vaše loď může být vybavena čtyřmi lasery, čtyřmi raketami a energetickou bombou. K nebezpečnému obchodování uvnitř vesmíru, dokonce i v oblastech silně zamořenými piráty vám takováto výzbroj bude stačit. Před příletem do světů feudálních a anarchistických je důležité získat alespoň hodnocení „Deadly", zvláště pak vezete-li luxusní zboží či progresivní strojírenskou technologii. Vám coby začínajícímu obchodníkovi radím obchodovat nejdříve s potravinami, textilem, nerosty a luxusním zbožím. Obchod závisí na poptávce a prodejní ceny závisí na úrovni poptávky a na objemu hotovosti, která je k dispozici. Tyto údaje vám před přistáním nejsou známy. Zemědělské státy mají přebytek potravin za nízké ceny a tyto potraviny se velmi dobře prodávají v průmyslově vyspělých světech. Naopak žádané jsou zde jednoduché stroje a náhradní díly. Průmyslové světy produkují základní potřeby civilizovaných světů jako jsou např. akumulátory, zbraně a léky. Nezpracované suroviny a rudy se dobře prodávají v průmyslových světech střední a vysoké úrovně. Zde jsou zpracovány a obohaceny. Takto upravené je můžete dál prodat vysoce vyvinutým státům. Největší zisky (nebo nejrychlejší smrt) dosáhnete obchodováním s anarchistickými státy. Korporativní státy většinou chrání svůj obchod, ale luxusní zboží je zde vítáno. U diktátorských planet piráti neútočí často, neboť mezi nimi a diktátory existuje dohoda (velmi nejistá). Pravidla obchodování jsou velmi složitá a anarchie i pirátství mají vliv na jejich případnou změnu.

Těžba z asteroidu
Abyste mohli těžit musíte být vybaveni odsávačem paliva a těžebním laserem.

Opuštěný náklad
Vesmírem pluje často osamocený náklad nějaké zničené lodě. S pomocí odsávače paliva můžete takový náklad jednoduše posbírat. Obnáší to nemalé riziko, protože toto zboží může být nezákonné a tudíž nemůže být vezeno a prodáváno bez rizika.

Ilegální obchod
Otroci, narkotika a palné zbraně. Jen velmi málo systémů povoluje takový druh obchodu.

Přehled ovládání:

Navigace:
H - skok nadprostorem
G potom H - mezigalaktický skok
I - galaktická mapa
O - místní mapa
D - vzdálenost k místnímu systému
B - návrat kurzorového křížku
P - vyvolání informací o planetě
S N+M - pohyb kurzoru X

Základní manévry s lodí:
N (joystick vlevo) - otáčení proti směru hodinových ručiček
M (joystick vpravo) - otáčení po směru hodinových ručiček
X (joystick vzad) - let vzhůru
S (joystick vpřed) - let dolů
Space - přidání rychlosti
Symbol Shift - snížení rychlosti

Kosmický boj:
A nebo Fire - střelba laserem
T - zamířit raketu
F - odpálit raketu
U - zajistit raketu
E - ECM
W - energetická bomba
O - záchranná kabina
C - zapnout/vypnout přistávací počítač

Obchod:
1 - start ze stanice
2 - nákup (platí u zakotvené lodi)
3 - prodej
4 - vybavení lodi
P - údaje o systému
K - údaje o cenách na trhu
L - Skore
Enter - inventura nákladu
R - hledání planety (u zakotvené lodi)

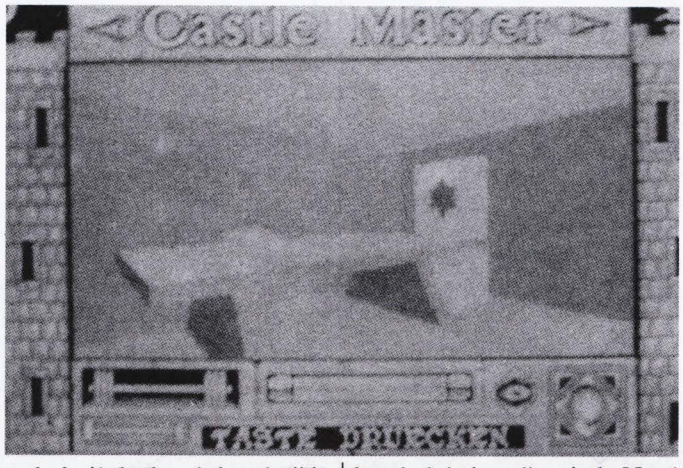
Ovládání hry:
J - skokový motor
Caps Shift - přerušení hry
Space - pokračování ve hře
S. Shift - vstupní a výstupní operace s magnetofonem

Ostatní:
(tyto prvky mohou být použity jen při přerušené hře)
R - rozhlození/vycentrování obrazu
K - ovládání klávesnice/joystick
Y - obrácené ovládání u joysticku (jen ve směru osy Y)
B - obrácené ovládání u joysticku (v obou směrech)
S - zvuk zapnut
Q - zvuk vypnut
1 - start nové hry

Technické parametry Cobry MK III:
Nejoblíbenější loď obchodníků. Je vhodná jak pro boj, tak pro obchod.
Rozměry: 65 x 20 x 130 m
Kapacita: 20 (35) tun
Výzbroj: Laser, 4 samonavádějící rakety
Max. rychlost: 0,30 RS
Výrobní data: Od roku 3100
Cowell & McRath Shipyards, Lave
Obratnost: 8 PO
Posádka: 1-2

Přeji vám mnoho štěstí na vaší nelehké vesmírné pouti. DAN

Castle Master I



Z divočiny (WILDERNESS) dojděte k padacímu mostu a střelte do malého černého čtverce vedle něj. Most bude spuštěn, ale zatím nevycházejte a jděte do čarodějovy chatrče (WIZARD'S HUT). Zde snězte potraviny ze stolu, vylezte na židli (crawl), na které leží první klíč. Seberte ho, slezte a odsuňte koberec. Objeví se průchod do katakomb, skoč dolů.

Po pádu okamžitě zastřelte ducha. Potom se rozhlédněte a naleznete první svitek. V katakombách se nachází celkem 5 svitků. Na mapě jsou jeskyně se svitky označeny čísly 1-5 a vy se nyní nacházíte v jeskyni č.1. Navštivte i jeskyně 2-5 a v každé zabijte ducha (svitky seberete později). Pozor na jeskyni č.5 - na cestě k ní je díra v podlaze a u ní stojí dřevěná lávka, kterou musíte nejdříve povalit (musíte ale mít herkulovskou sílu!).

Až budete hotovi, vydejte se do místnosti nazvané CELLER CORRIDOR. Tady uvidíte troje dveře a otvor ve zdi. Vlevo je WINE CELLAR (vinný sklep), uprostřed TORTURE CHAMBER (mučírna) a vpravo DUNGEON (žalář). Vejděte do vinného sklepa a zabijte ducha. Zde můžete načerpat energii z láhve v levé dolní polici (pozor, jen třikrát). Dále vstupte do mučírny, zabijte ducha, zavřete dveře s hroty a vezměte si poklad vedle stolu. Nakonec vejděte do žaláře. Zde podél zadní zdi běhá ducha v podobě myšky - zabít! Vedle žaláře je otvor ve zdi - z něj vyndejte 6 kusů zlata. Nyní můžete opustit podzemí východem vyznačeným na mapě. Dvakrát vystoupíte po schodech (CELLAR STEPS) a jste v prvním patře hradu.

Po celém hradě je roztroušeno jídlo, pití, poklady a především svitky a klíče. Svitků a klíčů existuje celkem deset. V některých místnostech se pohybují duchové, které vždy zabijte, jelikož úkolem hry je zabít 27 duchů včetně draka a bytosti zvané magister a tím osvobodit princeznu (prince).

1. PATRO

Jděte do VAULT VESTIBULE, zabijte ducha a ze zdi sejměte klíč. V této místnosti je na zdi umístěn ukazatel poštu svitků (nenalezené blikají), přičemž po nalezení všech deseti svitků je možné otevřít bílá vrata. Za nimi se nachází místnost PENTACLE VAULT. Dále jděte severní chodbou k bazénu (HOT BATHS), zabijte ducha, pomocí páky bazén vypusťte a objevíte průchod do katakomb. Seberte svitek a vraťte se do prvního patra. Nyní jděte západní chodbou, objevíte se na dvoře poblíž kovárny (SMITHY), navštívíte stáje (STABLES). Zde se musíte vplížit pod koně a najdete klíč. V seníku (HAY BARN) zabijte ducha a za senem najdete další klíč. U studny najdete klíč další, sebrat. Studnou projděte do katakomb a vezměte svitek.

Nyní navštívíte kapli (CHAPEL), u kříže je dvojitá zeď a za ní zvonice (BELLTOWER). Zazvoňte a vypadne svitek. Z kaple vede ještě jeden východ do katakomb a zde je další svitek. Poté jděte ven z hradu a odvalte kámen (musíte mít herkulovskou sílu) a objevíte průchod do katakomb, kde je opět svitek. Nyní si stoupněte na padací most a střelte do čtverečku na stěně hradu. Most vás vystřelí na střechu kaple! Seberte klíč a seskočte otvorem dolů. Dále navštivte kuchyni (KITCHEN), seberte klíč a plížením mezi hrncem a zdí v krbu se dostatanete do spíže (LARDER). Klíčem z kuchyně otevřete Igorův pokoj, zabijte Igora, otevřete truhlu a kromě pokladu seberte i klíč. Vystupte do druhého patra.

2. PATRO

Vstupte do hrnčířství (POTTERY) a vypijte druhou láhev zprava. Vejděte do umývárny a na toaletu, kde najdete zlato. Odtud projděte východní chodbou (proplazte se u kraje otvoru) do nemocnice (HOSPITAL), kde zabijte ducha. Dále jděte do CURING ROOM A ARMOURY, v obou místnostech zlikvidujte duchy. Na chodbě stiskněte tlačítko a otevřou se dveře. Z chodby vejděte do knihovny (LIBRARY), stiskněte zelenou knihu na horní polici a objeví se židle. Vylezte na židli a ocitnete se v místnosti se zlatým nuggetem (SHRINE). Na nuggetu leží další klíč. Opusťte místnost opět s pomocí židle a nyní pokračujte do GREAT HALL, kterou projděte (pozor na past v rohu!) až do GATEHOUSE, kde seberte svitek. Druhé patro je kompletní.

3. PATRO

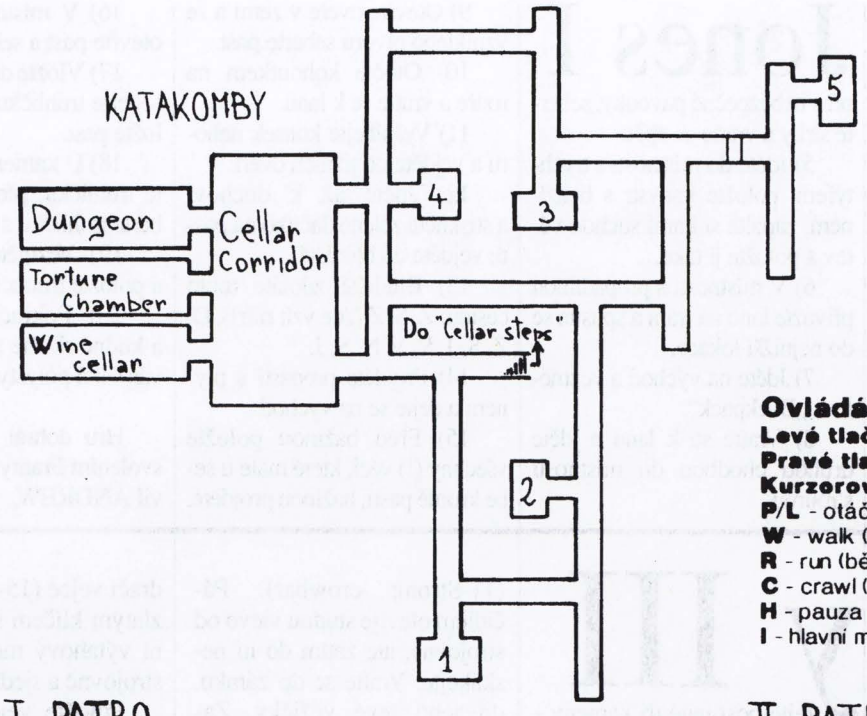
Jděte do CARPENTER'S, kde můžete načerpat energii. Odtud se dejte východní chodbou do pivnice (INN) - budete muset odsunout zeď. Ve skladu (STORES) otevřete skříňku a zabijte ducha. Dále navštivte JUNK ROOM, kde je na prostřední polici ukryt svitek. To je zatím vše - jděte o patro výš.

4. PATRO

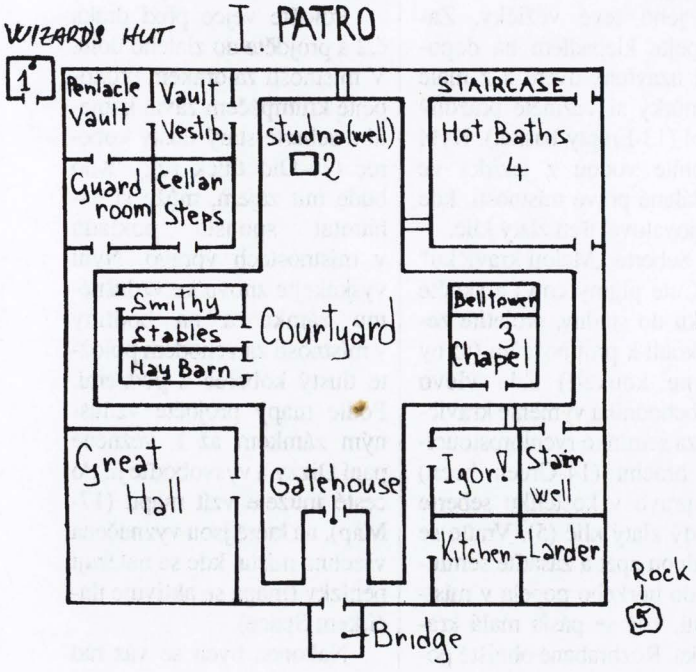
V KING'S SOLAR zabijte ducha a stiskněte tlačítko. Za rohem zatlačte na šedý čtverec - tím je odblokována chodba. V chodbě se čtyřmi tlačítky si stoupněte na místo vyznačené na zemi a stiskněte postupně všechna tlačítka. Ze severní chodby můžete projít na balkón, střelte do vlajky a zabijte ducha. Dále jděte do LOBBY, zabijte ducha a pokračujte do GRANARY. Zde vyhrabte truhlu, otevřete ji a vejděte do ní. Ocitnete se o patro níž v DISPLAY CHAMBER.

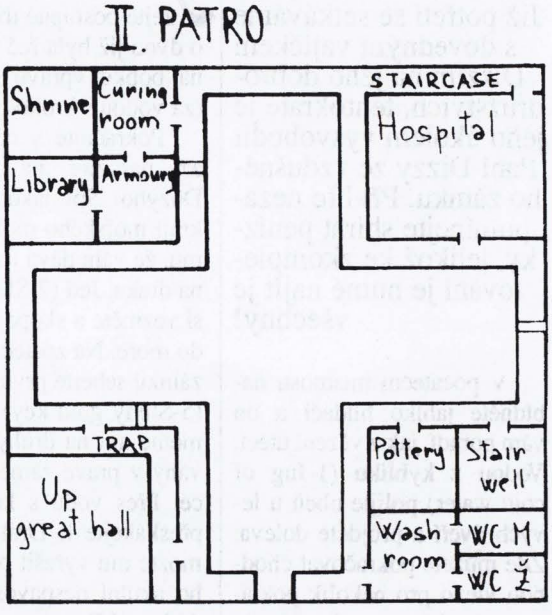
Vezměte svitek, poklady a vypijte červený lektvar. Vraťte se o patro výš do tělocvičny (GYMNASIUM) a zabijte tam ducha. Dále projděte do SPIRITS' ABODE a zabijte tři duchy. Poté navštivte BALL ROOM, skočte otvorem dolů a jděte do DRAGON'S LAIR. Zde zabijte draka (zničte mu rohy, zuby a oči) a projděte do DRAGON'S HOARD. Z truhly seberte velký poklad draka včetně svitku. Na chodbě stiskněte tlačítko, abyste si uvolnil cestu a vraťte se do VAULT VESTIBULE (skočte do otvoru v blízkosti DISPLAY CHAMBER). Projděte do PENTACLE VAULT, seberte poklad a klíč. Nyní vám zbývá jen boj s magisterem ve čtvrtém patře. Zabijte ho a princezna je volná!

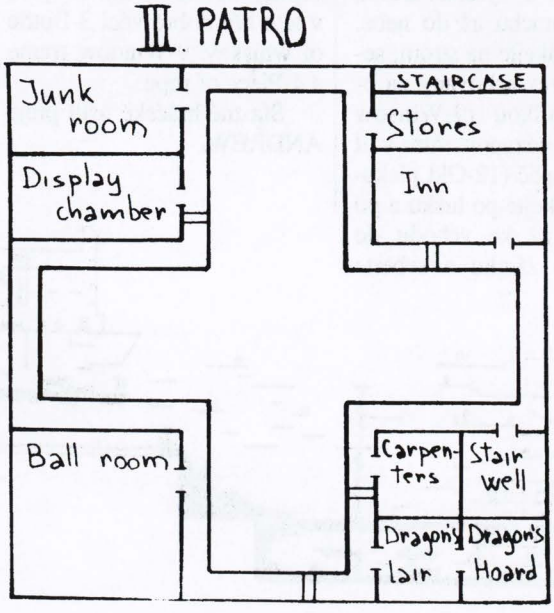
Návod sestavil
DAVID KIKA!

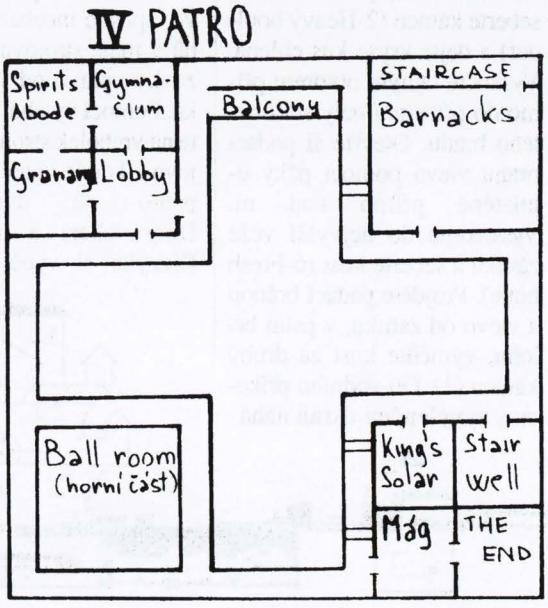


Ovládání:
Levé tlač. myši - střelba
Pravé tlač. myši - vzít/použít předmět
Kurzorové klávesy - pohyb
P/L - otáčet hlavu nahoru/dolů
W - walk (chodit)
R - run (běžet)
C - crawl (plazit se)
H - pauza
I - hlavní menu









mapa: Andrew

Indiana Jones I

Pro ty, kteří si dodnes (!) neví rady se známou textovkou od Františka Fuky zde otiskujeme kompletní řešení.

1) Najděte bednu vykládanou polystyrénem a vezměte si z ní plynovou masku a lano.

2) Tuto bednu odtáhněte na místo, kde hra začínala.

3) Vezměte si suchou větev a kanystr.

4) Lokomotivou se převezte přes nebezpečné pavouky, seberte sirky a vraťte se zpět.

5) Jděte do místnosti s trychtýřem, položte kanystr s benzínem, zapalte sirkami suchou větev a položte ji také.

6) V místnosti s propadlinou přivažte lano na trám a spusťte se do nejnižší lokace.

7) Jděte na východ a vezměte si „Backpack".

8) Vraťte se k lanu a jděte druhou chodbou do místnosti s rourou.

9) Otevřte dveře v zemi a ze vzniklého otvoru seberte past.

10) Otočte kohoutkem na rouře a vraťte se k lanu.

11) Vyšplhejte kousek nahoru a vejděte do jižních dveří.

12) Jděte až k duchovi a stiskněte zelené tlačítko na pasti; vejděte do bludiště.

13) Bludiště zdoláte touto cestou: Z, S, Z (zde vzít filtr!), D, Z, S, J, V, V, N, S, J.

14) Projděte propastí s plynem a dejte se na východ.

15) Před bažinou položte všechny (!) věci, které máte u sebe kromě pasti, bažinou projděte.

16) V místnosti s ropuchou otevřte past a seberte diamant.

17) Vložte diamant do oltáře, seberte truhličku i diamant a položte past.

18) U kamenné brány položte truhličku, přehoďte páku, seberte truhličku a projděte branou.

19) Vezměte zlatou masku a položte truhlicku na její misto.

20) Pokračujte do kobky a klidně skočte ze skály, dole na vás čeká polystyrénová bedna.

Hru dohrál a s milostivým svolením Franty F. návod připravil ANDREW.

Dizzy III

Již potřetí se setkáváme s dovedným vajíčkem Dizzim na jeho dobrodružstvích, tentokráte je jeho úkolem vysvobodit Paní Dizzy ze vzdušného zámku. Při hře nezapomínejte sbírat penízky, jelikož ke zkompletování je nutné najít je všechny!

V počáteční místnosti nabídněte jablko hlídači a on vám poradí, jak z vězení utéci. Vodou z kyblíku (1-Jug of cold water) polijte oheň u levých dveří a projděte doleva. Zde můžete pokračovat chodbou vlevo pro několik pokladů ukrytých v podzemí, ale k dohrání hry to není nutné. Při cestě ven (vpravo nahoru) seberte kámen (2-Heavy boulder) a dejte kryse kus chleba. Vyskočte tajným otvorem přímo do přízemní haly starobylého hradu. Otevřte si padací bránu vlevo pomocí páky umístěné přímo nad ní. Vyskákejte do nejvyšší věže zámku a seberte kost (6-Fresh bone). Projděte padací bránou a vlevo od zámku, v psím brlohu, vyměňte kost za druhý kámen (2). Do vodního příkopu s vyvýšenými okraji nahá zejte postupně tři kameny - o dvou již byla řeč a třetí sedí na bobku vpravo od zámku (za vodou s krokodýlem).

Pokračujte v cestě vlevo, až narazíte na kamaráda Dozyho. Spí jako dudek na kraji mořského mola a zdá se mu, že vám dává uspávací jed na draka. Jed (7-Sleep potion) si vezměte a skopejte Dozyho do moře. Na zpáteční cestě do zámku seberte první zlatý klíč (5-Shiny gold key) a nezapomeňte ani na druhý (5) schovaný v pravé zámecké věžičce. Přes vodu s krokodýlem přeskákejte k Drakovi a pomozte mu vyřešit problém jeho akutní nespavosti pomocí dárku od Dozyho.

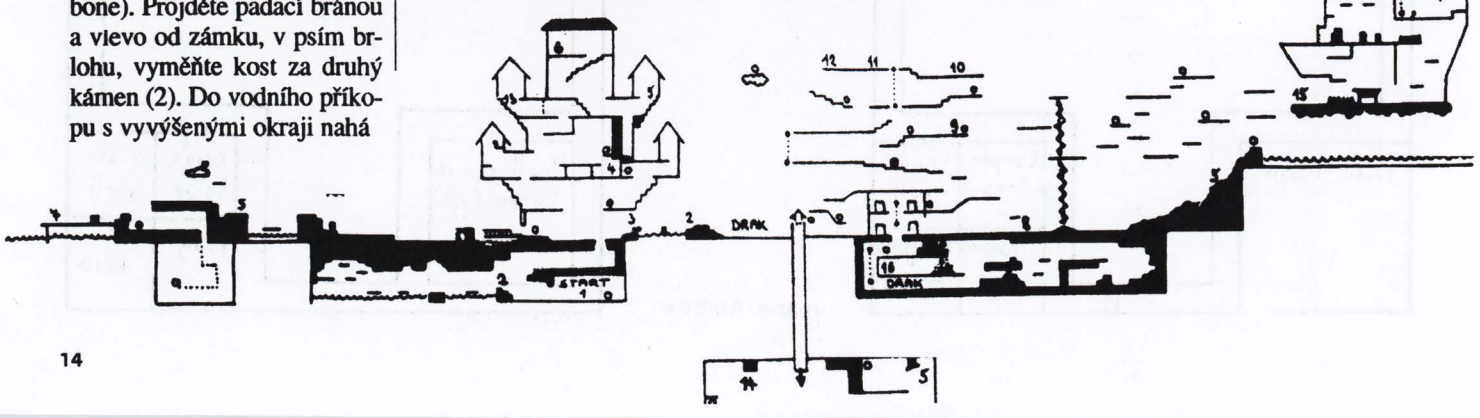
Se třemi zlatými klíči (třetí se nachází na úpatí hory vpravo) spusťte mechanismy výtahů v malé strojovně - 2 obrazovky vpravo od spícího draka. Pomocí výtahů nyní vyjeďte na vrcholek stromu nad strojovnu, kde je nutné si vzít klepadlo na dveře (10-Doornocker) a od starého Dizzyho si vypůjčit páčidlo (11-Strong crowbar). Páčidlem otevřte studnu vlevo od strojovny, ale zatím do ní neskákejte. Vraťte se do zámku, do jeho levé věžičky. Zaklepejte klepadlem na doposud uzavřené dveře a z malé komůrky si vezměte prázdný kýbl (13-Empty basket). Kýbl naplňte vodou z jezírka ve vzdálené pravé místnosti, kde se povaloval třetí zlatý klíč.

Seberte „Malou kravičku" (8-Cute pigmy cow) a skočte šipku do studny, proletíte zeměkoulí k protinožcům (to by Verne koukal!) Zde vlevo u obchodníka vyměňte kravičku za semínko rychlorostoucího hrachu (14-Green been) a vpravo v kostelíku seberte čtvrtý zlatý klíč (5). Vraťte se studnou zpět a zasaďte semínko do horkého popela v místnosti, kde se pásla malá kravička. Rozhrabané ohniště polijte vodou a vyroste krásná rostlinka hrachu až do nebe. Opět vyskákejte na strom, seberte penízek schovaný za okenní tabulkou (9-Winsow frame) a nezapomeňte vzít starý krumpáč (12-Old pickaxe). Vyskákejte po lusku a po obláčcích až ke vchodu do vzdušného zámku a seberte dračí vejce (15-Egg). Čtvrtým zlatým klíčem spusťte poslední výtahový mechanismus ve strojovně a sjeďte do podzemí.

Položte vejce před draka č.2 a projděte do zlatého dolu. V místnosti za drakem prokopejte krumpáčem zával kamení a seberte starý tlustý koberec (16-Old thick rug). Kdo bude mít zájem, může si nahamtat spousta pokladů v místnostech vpravo. Nyní vyskákejte znovu ke vzdušnému zámku a na bodliny v místnosti za vchodem položte tlustý koberec z podzemí. Podle mapy projděte vzdušným zámkem až k věžněné paní Dizzy a vysvoboďte ji. Po cestě můžete vzít mapu (17-Map), na které jsou vyznačena všechna místa, kde se nalézají penízky (mapa se aktivuje tlačítkem Space).

Nakonec bych se vás rád zeptal, nevíte-li, na co jsou v této hře dobré věci 3-Bottle of whiskey, 9-Window frame a 4-Piece of rope.

Šťastné hráčské úsilí přeje ANDREW.

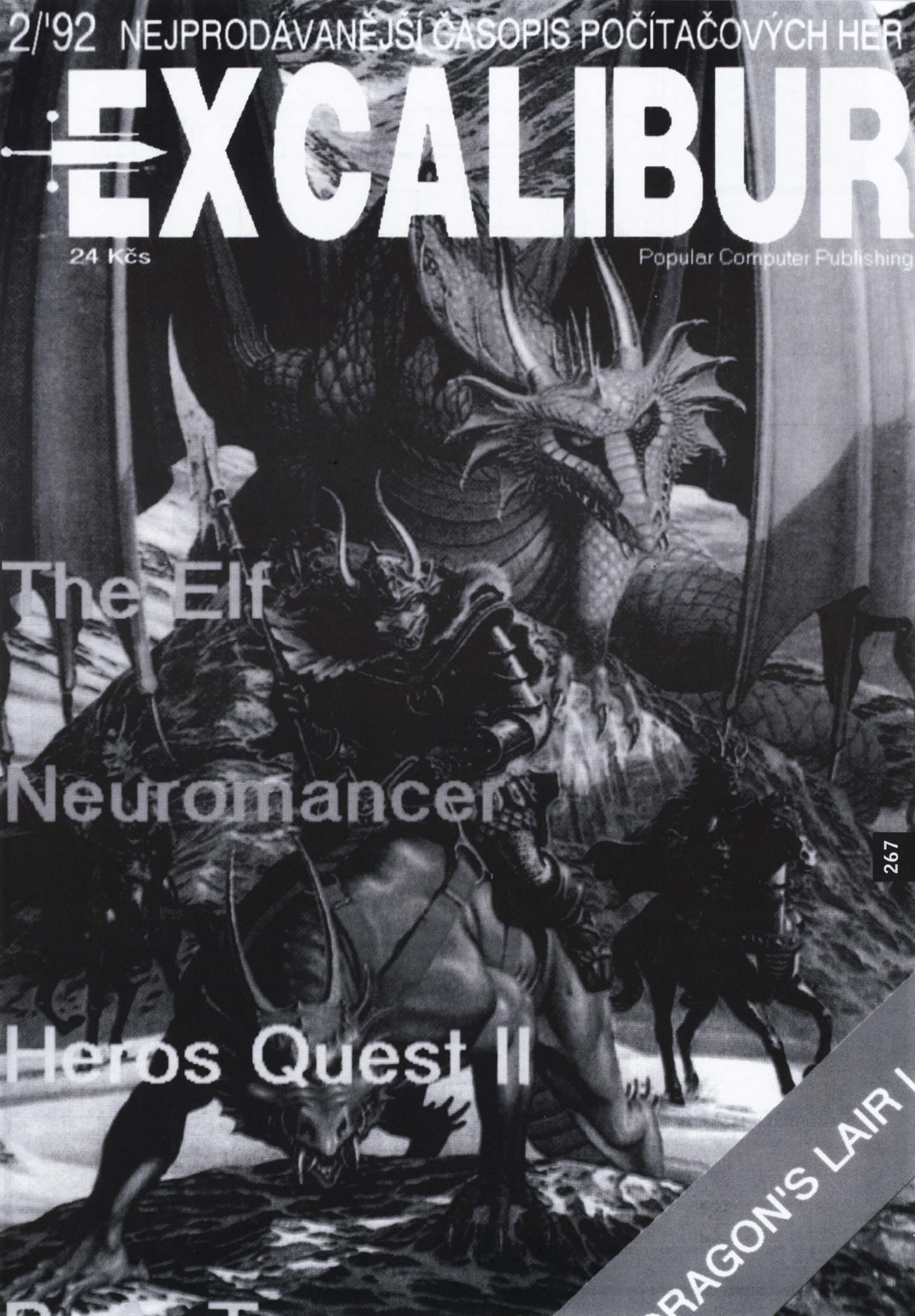


2/'92 NEJPRODÁVANĚJŠÍ ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

EXCALIBUR

24 Kčs

Popular Computer Publishing



The Elf

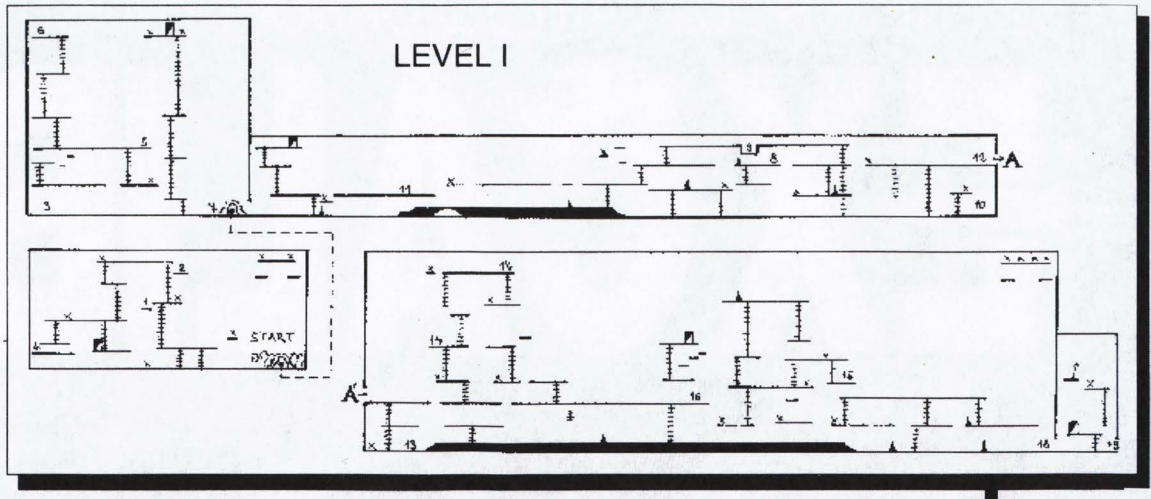
Neuromancer

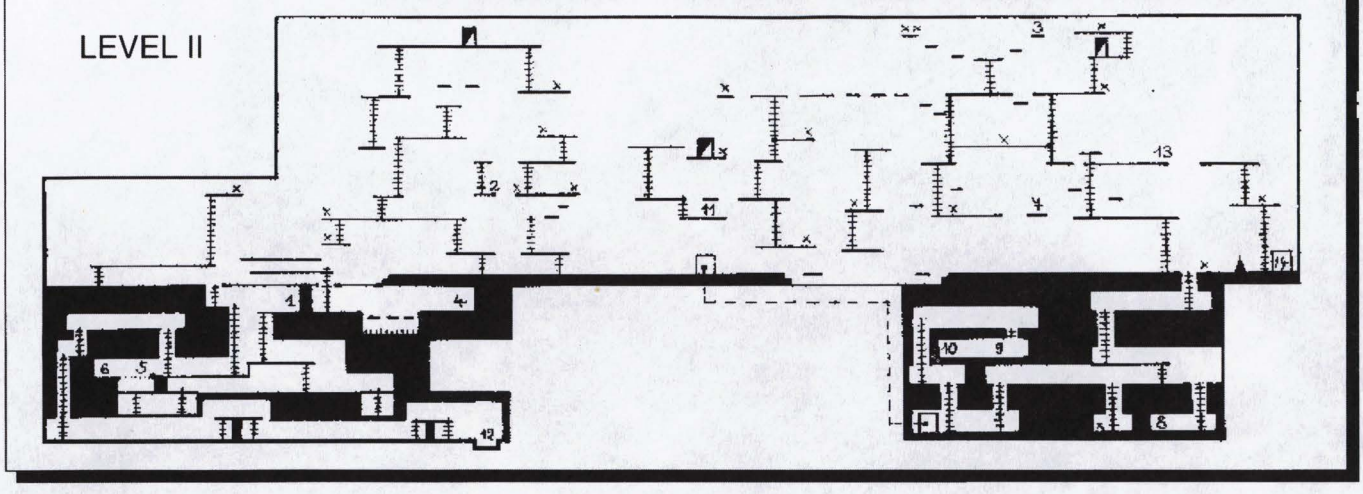
Heros Quest II

DRAGON'S LAIR

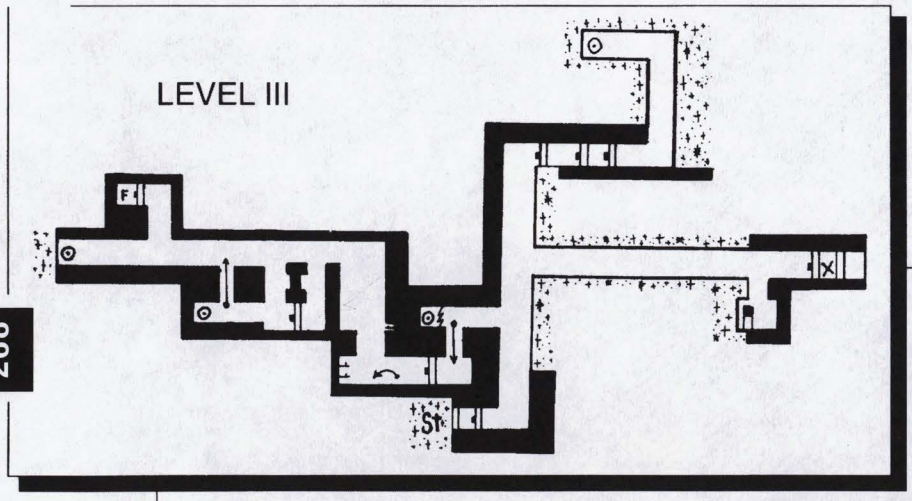
267

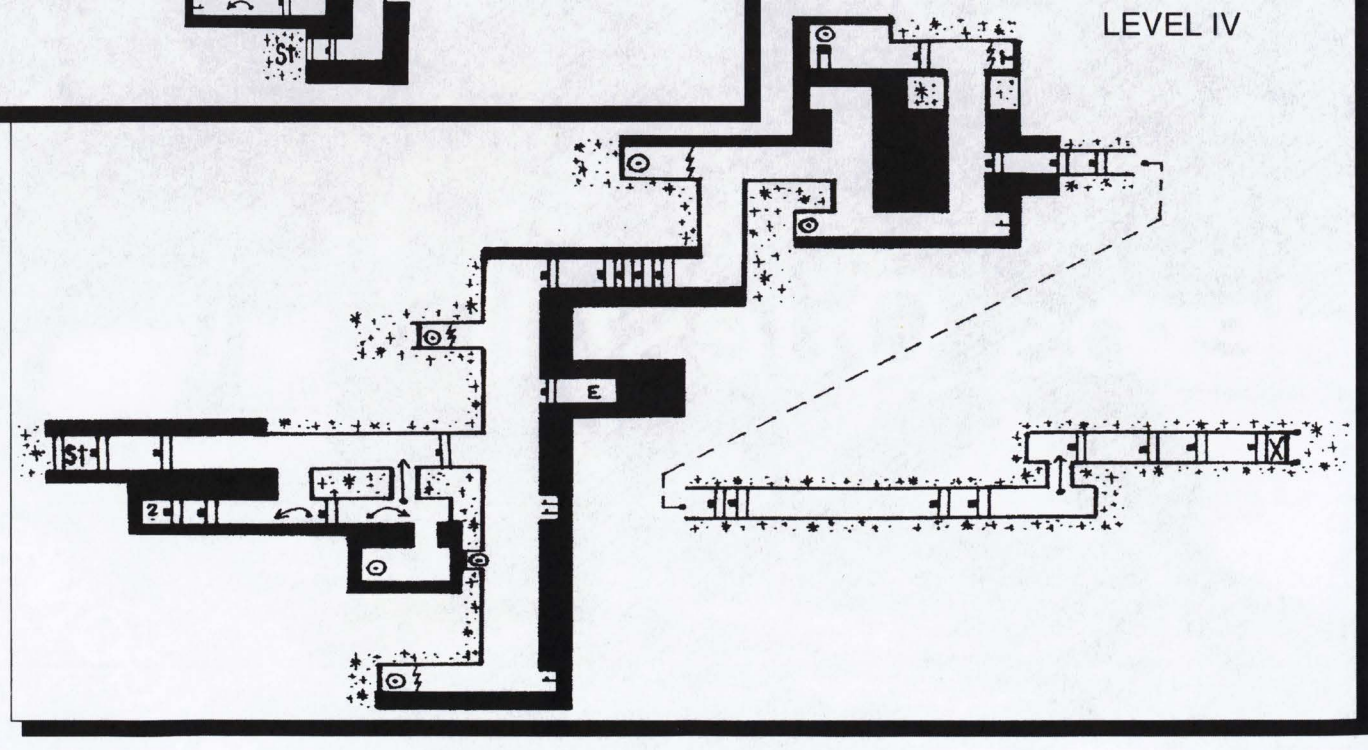
The Elf





Dan Dare 2





2/'92 NEJPRODÁVANĚJŠÍ ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

EXCALIBUR

P. O. Box 414, 111 21 Praha 1

RECENZE

Lotus E. T. C. II	2
Centurion	3
Alien Breed	4
Lord Of The Rings	5
Indiana Jones 3	6
Unreal	7
P. P. Hammer	8
Wrath Of The Demon	8

NÁVODY

Dragons Lair I	10
Darkman	11
Heros Quest II	12
B. A. T.	14
Neuromancer	16
The Elf	18
Dan Dare 2	19
Driller	20
Atarıstův protiútok	21

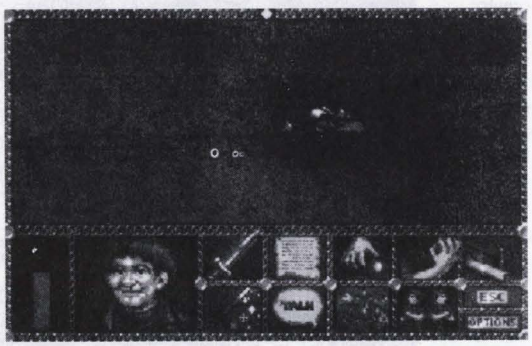
RUBRIKY

Hitparáda	8
Tip & Trik	9
Inzerce	22
Výhra	23
Předplatné	23

(c) Popular Computer Publishing, 1992.
ŠÉFREDAKTOR: Daniel Hrubý, *ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA:* Martin Ludvík, *REDAKCE:* Andrej Anastasov - ANDREW, Tomáš Adamec - TAD, *GRAFICKÁ ÚPRAVA:* Serge Lipsky Design, *GRAFICKÉ PRÁCE:* Jiří Vašíček, Jakub Červinka, Daniel Hrubý, Martin Ludvík, Tomáš Mayer, *SAZBA:* DTP CONTI. *PŘEDPLATNÉ:* SMS, U Pergamenky 8, 170 00, Praha 7, ROZŠIŘUJE PNS a soukromé distribuční firmy. Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha čj. 703/91 NP ze dne 22. 5. 1991. Příspěvky posílejte výhradně na adresu redakce. MK ČR 5 204, MIČ 47 129.
Doporučená prodejní cena 24 Kčs

Lotus Turbo Challenge 2 je mistrovským dílkem. Jízda se stala ještě rychlejší a více strhující...

2



Lord Of The Rings Vol. 1 je počítačové zpracování prvního dílu známé knižní trilogie J. R. R. Tolkiena "Pán prstenů".

5

Wrath Of The Demon připomíná slavný Shadow Of The Beast. Chybí zde však ona potřebná dávka originality a osobité atmosféry.

8

The Elf - nejočekávanější návod a mapy na jednu z nejočekávanějších her roku 1991.

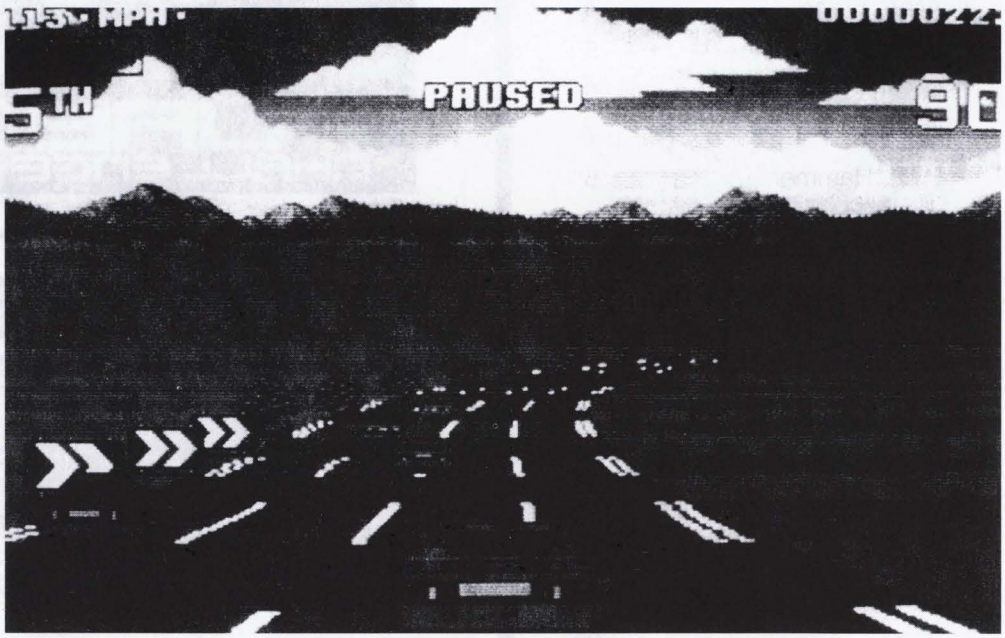
18

...a z příštího EXCALIBURU na vás vyskočí VELKÉ PŘEKVAPENÍ!

TURBO CHALLENGE·2·

Jedním z největších trháků herního trhu roku 1990 byl bezesporu Lotus Esprit Turbo Challenge od Gremlin Graphics.

Každému bylo jasné, že tak vděčný námět Gremlini hned tak neopustí. Koncem roku 1991 se tyto spekulace potvrdily - počítačové řidiče blikáním světel pozdravil LOTUS TURBO CHALLENGE 2.



Ukázalo se, že i tak kvalitní program, jakým bezesporu byl první Lotus, snese spoustu nových nápadů a vylepšení. Různých změn a zlepšováků bylo nakonec realizováno tolik, že Lotus 2 je třeba pokládat za zcela nový program spíše než za vylepšené pokračování Lotuse prvního. Posuďte sami: Hra nyní umožňuje jízdu se dvěma automobily. K starému známému Lotusu Esprit přibyl jeho menší a slabší bratříček, kabriolet Lotus Elan SE. S plně kapotovaným Espritem jezdíte do nepohody, kabriolet slouží k jízdám za příjemného počasí. Pokud k volantu zasedne osamělý počítačový král silnic, zaznamená příjemnou změnu - roztažení obrazu přes celou obrazovku. Ze starého Lotuse zůstala samozřejmě zachována možnost hry dvou hráčů a přibyla další novinka - propojení dvou počítačů po sériové lince umožňuje závody až čtyř preťekárov najednou!

Hlavní novinkou je změna koncepce tratí.

To jsou však víceméně maličkosti hlavní novinkou je změna koncepce tratí. Klasickým závodním okruhům z "jedničky" je odzvoněno. Lotus 2 se nyní jezdí jako jedna dlouhá trať, rozdělená na několik úseků, vyznačených tzv. "checkpointy" (tedy kontrolními stanovišti). Hráč již není limitován pozicí, kterou v závodě dosáhne (v Lotusu 1 bylo pro postup třeba umístit se do desátého místa), nýbrž pouze časovým limitem každého checkpointu. Naprosto odpadají starosti s palivem, a vůbec lze říci, že je nový Lotus mnohem méně realistickým simulátorem, než jste asi byli z prvního dílu zvyklí. Projeví se to tak trochu i na charakteru jízdy, nepřehlédnutelným znakem tohoto "žánrového posunu" jsou např. bonusová turbo - zrychlovadla, která můžete "sbírat" v posledním levelu. Tratí je celkem osm, přímý přístup k nim je možný díky použití passwordů. Co do zpracování a množství použitých prvků v konstrukci tratí zaznamenal nový Lotus velký krok kupředu. Krajina je nápaditější, překážky zapeklitější a počasí nestálejší. Čekají na vás bažiny, nepřemostěné potoky, dlouhé tunely, agresivní vegetace, závěje a zátarasy a mnoho dalších radostí. Aby vám nebylo na silnicích smutno, postarali se vám autoři o četnou společnost - překážet a narážet do vás budou speciálním konkursem vybraní závodníci, a samozřejmě že všichni budou pilotovat vozy fy Lotus.

Sečteno a podtrženo - Lotus Turbo Challenge 2 je mistrovským dílkem. Jízda se stala ještě rychlejší a více strhující, než tomu bylo u Lotuse 1, což je vzhledem k množství nově zahrnutých vylepšení zvláště potěšující. Jízda jednoho hráče nemá chybu. V módu pro dva hráče je třeba tolerovat "rozdělení" zvuků obou vozů, což počítač někdy zkrátka nestíhá - ale to asi jinak nejde. Až na několik málo vyjímečných situací i zde zůstává program stále stejně rychlý. Designéři odvedli stejně dobrou práci jako v Lotusu 1, hudebníci se ještě o trochu zlepšili. Systém menu je velice přehledný a uživatelsky přátelský, je třeba ocenit i použití stále více se prosazujícího systému passwordů. Výsledek tedy zní: Lotus Turbo Challenge 2 – dobrá zábava pro každou chvíli.

TAD

LOTUS TURBO CHALLENGE 2

97

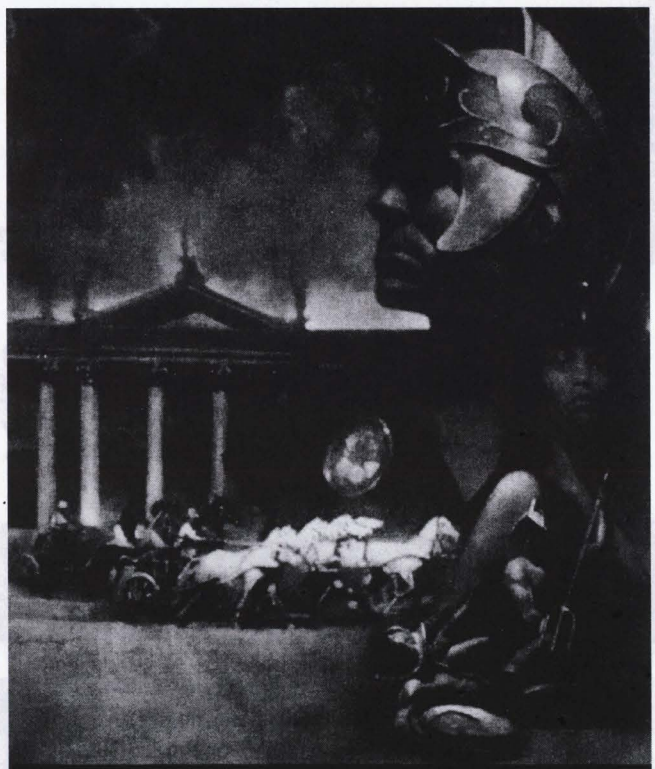
A	ST	PC	ZX	64	At
●	●	○	○	○	○

sport

Gremlin Graphics

CENTURION

Píše se rok 275 př.n.l. a začíná nová epocha, epocha římského impéria. Chcete se stát slavným vojevůdcem, uznávaným politikem, mocným imperátorem Evropy, Asie a Středomoří? Můžete toho dosáhnout, pokud budete věnovat svoji pozornost novému produktu fy Electronic Arts, strategické hře Centurion: Defender Of Rome, který je dalším z řady programů, které se inspirovaly "zázračnou" hrou roku 1986, Defender Of The Crown fy Cinemaware.



■ Svoji kariéru imperátora začínáte v hodnosti řadového důstojníka římské armády, jehož příkazům podléhá jedna jediná legie pěchoty. Vaším úkolem je stát se neomezeným vládcem celého okolního světa, tedy všech zemí, které se nacházejí na herním plánu. A těch je pěkných pár. Navíc se právě Řím nachází v dosti nezáviděníhodné situaci, kdy je neustále ohrožován pyšným Kartágem (schyluje se k punským válkám), barbary ze severu a dalšími osamělými a tudíž nevypočitatelnými útočníky. V takovéto situaci si musíte počínat velmi opatrně, neboť jeden jediný nerozumný krok může vést ke katastrofě.

■ Ačkoliv se budete muset hodně bránit (váš titul také zní "Obránce říma"), ve hře jsou mnohem důležitější akce útočné. Je nezbytné co nejrychleji dobýt co největší množství blízkých provincií, neboť pouze z jejich peněz a vojáků můžete stavět další legie, které budou moci vzdorovat nepřátelům. Váš způsob vlády v té které provincii se odrazí v náladě obyvatestva, proto je třeba ukládat porobeným zemím takové daně, aby nedocházelo ke vzpourám a rebeliím. Zalichotit obyvatelstvu lze ovšem i jinak - můžete uspořádat různé hry, včetně závodů kolesek a gladiátorských zápasů. V takovém případě ovládáte "svého" muže (arkádová sekvence) a pokud zvítězíte, můžete získat peníze i podporu lidu. Jak se hromadí vaše úspěchy, tak se zvyšuje vaše politická moc. Časem získáte oprávnění velet většímu počtu silnějších armád a nahromadíte také dostatečné množství peněz, abyste mohli vybudovat vlastní loďstvo, s jehož pomocí si můžete podmanit i ty nejvzdálenější kraje. Avšak cesta k hodnosti centuriona je velmi dlouhá a trnitá.

■ Nejdůležitějším uměním ve hře je umění vojevůdcovské. Pokud dojde k bitvě, musíte zvolit formaci svých jednotek a způsob boje. Během bitvy pak můžete řídit pohyby jednotlivých legií a měnit tak uspořádání svých vojů v závislosti na postupu protivníka. Velmi zde záleží na kvalitě vojáků (podle provincie, ve které byli verbováni) a na veliteli (čím hlasitěji umí důstojník řvát, tím je vaše šance na úspěch větší). Chce to jenom praxi. Podobně je tomu i u námořních bitev, kde nejdůležitější je vaše dovednost v ovládání lodi. Časem získáte takový cvik, že s trochou štěstí porazíte i dvakrát tak silné loďstvo, než máte sami.

■ Další důležitou dovedností je politická prozíravost a rozhled. Existují bohaté země (jako třeba Germánie, Galie a Hispánie), které je třeba získat přednostně a neplýtvat silami a časem při dobývání chudých provincií. Mějte též na paměti, že není vždy třeba jít cestou hrubého násilí - čas od času je možné vyjednáváním zabránit bitvě a z nepřátel si udělat spojence. Při vyjednávání má však šanci na úspěch pouze vojevůdce s vysokou charismou. Nejdůležitějším to shledáte při vyjednávání s Kleopatrou, vládkyní Egypta a nejkrásnější ženou historie. Pouze na vašem osobním kouzlu záleží, získáte-li Egypt... a něco ještě mnohem lepšího.

■ Pro všechny, kteří po tuhých bojích hru dohrají, připravili autoři možnost zvýšení obtížnosti. Pokud si tedy chcete zkazit náladu, zvolte si vyšší level - funguje to stoprocentně. S nejvyšší obtížností může totiž Centuriona dohrát snad jenom poloidiot.

■

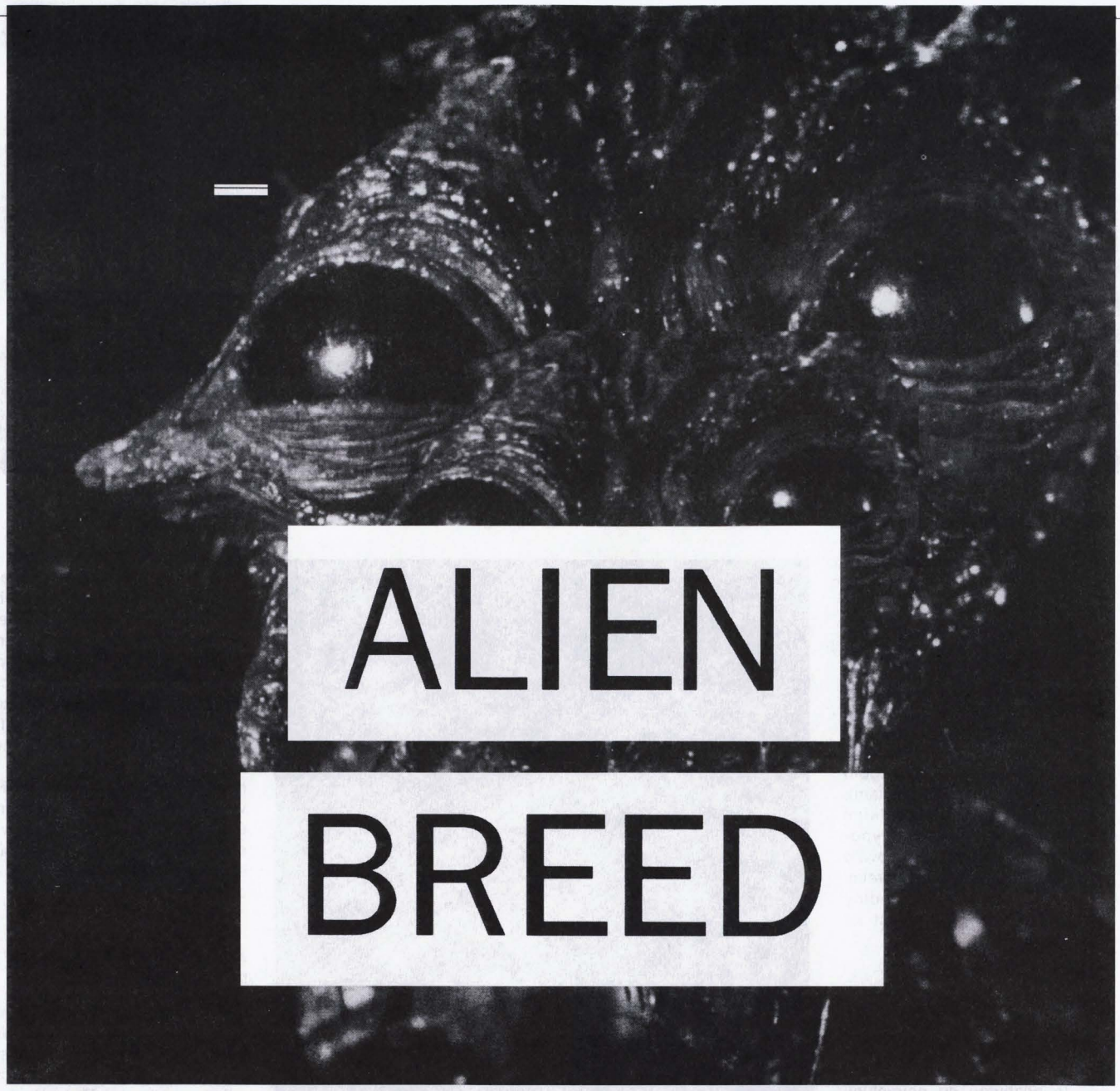
TAD

CENTURION

83

A	ST	PC	ZX	64	At
●	●	○	○	○	○

strategie
EOA 1991



ALIEN BREED

Film "Vetřelci" (Aliens) se stal námětem mnoha počítačových her. Poslední hrou, kterou tento napůl akční film a napůl horror inspiroval, je Alien Breed.

Charakter hry lze vyjádřit velmi jednoduše - pamatujete-li se na výbornou hru Into The Eagles Nest, stačí zaměnit nacisty za zuřivá monstra, prostředí vojenské pevnosti za interiéry kosmické stanice a máte Alien Breed jako vyšitý. Samozřejmě, že toto je pouze zjednodušené přirovnání, ale docela sedí. Alien Breed však nabízí ještě trochu více - skvělou atmosféru, složitější děj a především možnost hry dvou hráčů, což z této hry dělá snad nejlepší akční hru svého druhu pro dva.

Naši dva hrdinové měli prostě smůlu. Zachytili divné signály z jedné osamocené orbitální stanice a vypravili se vyzkoumat, co se vlastně děje. Netušili, že padnou do náruče celé hordě potvor s velikými ústními otvory a patologickou touhou po zabíjení. Šance našich hrdinů proti neúnavným vetřelcům jsou skutečně velice malé. Od vítězství je dělí řada misí, jejichž plnění nevyžaduje pouze rychlé reakce a přesnost ve střelbě, nýbrž i velkou dávku chytrosti a předvídavosti. Přežít na místě, kde za každým rohem číhá smrt s "takovýma ošklivýma dlouhýma zubama" zkrátka vyžaduje celé muže.

Kosmická stanice má několik pater, každé patro znamená jednu misi. Vetřelci se rojí ze všech možných dveří a tam, kde žádné dveře nejsou, se klubají přímo z podlahy. Mimo to se po lodi toulají i některé další člověku nepříjemné formy života - je tam zkrátka veselo. Budete potřebovat spoustu balíčků první pomoci, abyste to vůbec přežili. Musíte se starat i o zásoby střeliva a především o dostatek

průchodových karet, které vam umožní otevírat zavřené dveře Nezapomeňte též sbírat peníze které vetřelci patrně vyplivovali po pozření jednotlivých členů posád ky. S jejich pomocí si můžete opatřr prostřednictvím terminálů palubního počítače výkonnější zbraně (čert ví, jak a proč to vlastně pracuje). Cesta k přežití totiž vede pouze přes hromady rozmašírovaných vetřelců. TAD

ALIEN BREED

77

A	ST	PC	ZX	64	At
●	●	○	○	●	○

arcade
TEAM17

Celá Středozemě je ohrožena rostoucí mocí Saurona Velikého, Temného pána z Barad-Dur. Od jeho poslední porážky uplynulo již mnoho času a Sauron nyní znovu povstal, silnější než kdykoliv předtím. Pod jeho zástavou se opět začínají shromažďovat veliké armády, složené ze zlých lidí, skřetů a dalších pronárodů, vyznávajících Zlo, posílené děsivými démony a přízraky noci. Ne všichni jsou však ochotni poddat se Stínu bez boje.

Upadající Gondorská říše, jezdci z Rohanu a zbytky elfů, které stále ještě přežívají ve Středozemi, se chystají k poslednímu zoufalému boji o svoji svobodu. A pouze jeden člověk ví, kde je Sauronovo slabé místo, příčina váhání a nejistoty, které stále ještě oddalují válku. Čaroděj Gandalf dobře ví, po čem Nepřítel baží a čeho se zároveň bojí. Je to Prsten Moci, Sauronův prsten, do kterého převedl velkou část svojí bývalé síly. V rukou Sauronových protivníků cenná zbraň, v rukou Saurona samotného zkáza světa. A tento Prsten, ztracený po Sauronově dávné porážce, se zvláštní souhrou náhod dostal do rukou hobita jménem Frodo, bezvýznamného človíčka ze zapomenuté části Středozemě, zvané Kraj. Moudrý Gandalf se nakonec rozhodne Prsten nepoužít proti nepříteli, neboť je to vzhledem k jeho moci příliš nebezpečné, nýbrž jej zničit. Zničením Prstenu by byl zničen i Sauron, a to jednou provždy. Potíž je v tom, že Prsten Moci je možné zničit pouze na jediném místě v celé Středozemi, na místě, kde byl stvořen, v kráteru Orodruiny, Hory Osudu, která se nachází v samém srdci Sauronovy říše. A tak se tedy Frodo spolu s několika přáteli vydá na zoufalou cestu do Stínu, aby se pokusil zničit Prsten a svrhnout Temného pána z jeho trůnu.

Pro všechny fanoušky J.R.R. Tolkiena připravila firma Interplay skutečně velkorysý projekt - trilogii "Pán prstenů" ve formě tří rozsáhlých adventure-her. Každá z her přitom bude dějově pokrývat jednu knihu trilogie. Zatím můžete trávit volný čas pouze u LORD OF THE RINGS VOL. 1, druhý díl již bude dokončen velice brzy. Jak jste asi pochopili z úvodu, pouštět se do hry bez toho, že byste měli Pána prstenů poctivě přečteného, nemá vůbec smysl. Pro vaši informaci - první i druhý díl již vydalo nakladatelství Mladá Fronta, díl třetí by se snad měl dostat na pulty knihkupectví během letních prázdnin.

První díl hry obsahuje Frodovu cestu z Kraje přes Starý hvozd, Hůrku a Větrov do Roklinky, vytvoření Společenstva Prstenu a jeho cestu přes Morii a Lórien až na hranice Rohanu. Svým zpracováním je to poctivá adventure s jistými prvky, převzatými z her systému AD&D. Autoři zvolili pohled z ptačí perspektivy, tedy grafiku toho typu, která byla použita např. v The Faery Tale Adventure. Grafika jmenovaného veterána je sice co do provedení o třídu lepší, avšak je to pochopitelné vzhledem k neskutečnému množství děje, který bylo třeba do prvního dílu "Pána prstenů" nacpat. Hned na tomto místě by se patřilo vytknout programátorům dvě hlavní chyby: 1) Postavy nemohou chodit šikmo. V tak členité krajině, jakou je např. Hobitín a okolí, je to o nervy. 2) Grafika je pomalá. Na druhou stranu je třeba konstatovat, že i když se Frodova skupina rozroste na pořádnou bandu lidí, jejich pohyb se již dále nezpomaluje.

Co se týče ovládání, jsou vaše možnosti neobyčejně veliké. Můžete přepnout na jakéhokoliv člena skupiny, kontrolovat jeho "stav" (jako AD&D, tedy zdraví, pohyblivost, sílu, odvahu atd.), komunikovat s jinými postavami (zde se otevírají netušené možnosti), sbírat/pokládat/používat předměty či zbraně a nesmíme zapomínat ani na kouzla a na individuální "dovednosti", tzv. "skills". Každá osoba má totiž určité schopnosti/vlastnosti (některé jich mají celou řadu), díky kterým je možné řešit i jinak neřešitelné situace. Je třeba získat přehled o tom, k čemu která slouží. K různým bojům a utkáním nabízí LORD OF THE RINGS vlastní bojový systém, který bohužel není nic moc. Má však nějaké ty strategické rysy a lépe jej snad oceníte v okamžiku, kdy budou vaši lidé disponovat zbraněmi.

Obsah první knihy "Pána prstenů" je velice bohatý. Autorům hry to však nestačilo a vymysleli si spoustu vedlejších úkolů a úkolíčků, takže rozsáhlost a složitost projektu hned po několika hodinách hry získá dimenzi vpravdě obludnou. Program bohužel nenabízí vlastní mapu, což váš postup velmi znatelně zpomalí. Jinak je však třeba uživatelský (či spíše hráčský) komfort, který hra nabízí, pochválit. Přístup tvůrců mohu předvést např. na zacházení s předměty: Není nutné koukat po kdejakém nesmyslu velikosti špendlíkové hlavičky. Kdykoliv narazíte na nějaký potřebný předmět, počítač vám to úslužně oznámí. Na druhou stranu to však znamená nutnost prosmýčit všechna podezřelá místa, kde by se mohlo něco potřebného povalovat.

Mezi ty nejdůležitější věci patří i peníze, které rozhodně nesmíte nechat jen tak ležet (taky bych se hodně divil, kdybyste to udělali). Jako v každé pořádné adventure "ze života" hrají i zde velkou roli. Pamatujte, že v hospodách můžete sehnat více užitečných věcí, než jenom jídlo a pivo.

Rozsáhlost děje (která je jinak potešující) přináší bohužel některé další problémy a těžkosti. Mám nyní na mysli především fintu, kterou Interplay odkoukali od SSI, tedy zařazení veškerých delších textů, které by měly být během hry vypsány, do manuálu. V praxi to pak vypadá tak, že někoho potkáte a program vám oznámí, že to, co vám dotyčný sdělil, najdete v manuálu, článek ten a ten. Pro toho, kdo originální manuál nevlastní, to představuje řadu překážek, které jsou však obdobně jako u her fy SSI nakonec řešitelné.

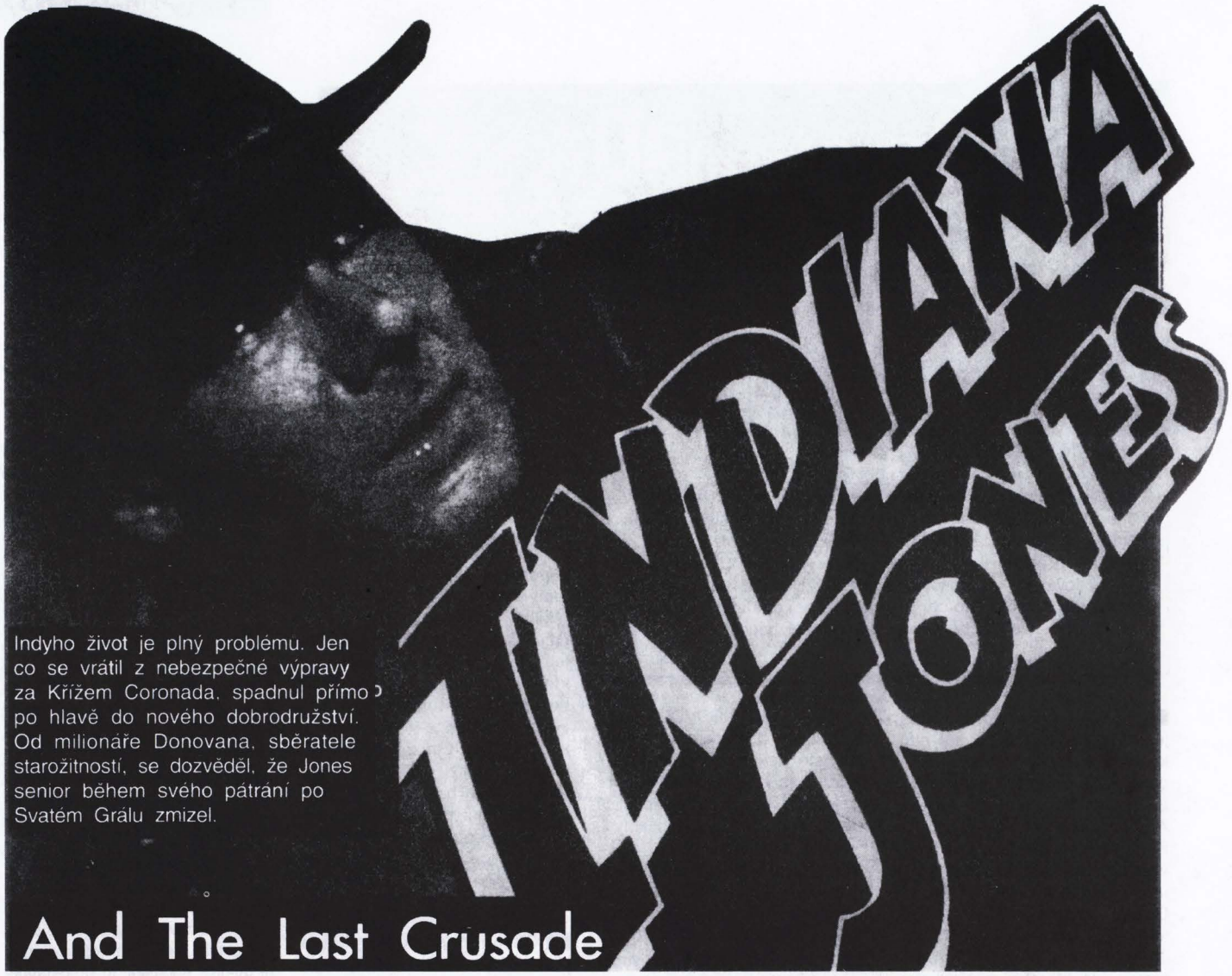
Pokud je mi známo, trilogie fy Interplay je zatím koncepčně nejlépe zvádnutým převodem "Pána prstenů" na domácí počítače. Je však jisté, že takovéto přitažlivé téma nedá tvůrcům her spát ani v budoucnosti. A pokud se budou programátoři vždy řídit tím, že nový program musí být dokonalejší než ten předchozí, máme se na co těšit. TAD

LORD OF THE RINGS VOL. 1

72

A	ST	PC	ZX	64	At
●	●	○	○	○	○

adventure
Interplay



Indyho život je plný problému. Jen co se vrátil z nebezpečné výpravy za Křížem Coronada, spadnul přímo po hlavě do nového dobrodružství. Od milionáře Donovana, sběratele starožitností, se dozvěděl, že Jones senior během svého pátrání po Svatém Grálu zmizel.

And The Last Crusade

Indy tesně před tím obdržel poštou otcův zápisník, odeslaný zřejmě v okamžiku, kdy jeho majitel začal tušit hrozící nebezpečí. S tímto vodítkem v kapse se tedy Jones vydává do Benátek, kde vypátrá v zapomenutých katakombách hrob jednoho z rytířů - strážců Grálu a dozví se, kde je Svatý Grál uložen. Mnohem důležitější je však pro něj zpráva, že jeho otec byl unesen nacisty a je veznen ve vojenské pevnosti na německo-rakouských hranicích. Po mnoha komplikacích a překvapivých odhaleních (z Donovana se vyklube spolupracovník nacistů) se Indymu podaří otce osvobodit. Další zastávkou na honbě za Svatým Grálem se stává Berlín. Po náhodném setkání s Hitlerem se oba Jonesové rozhodnou pro rychlý odlet z Německa, avšak ani tentokrát se jim nepodaří uniknout bez boje. Nakonec se však přeci jenom dostanou do Alexandrie a vydají se do zapomenutého kaňonu, ve kterém se nachází chrám, střežící Svatý Grál. Se štěstím sobě vlastním jsou i tentokrát předstiženi darebáky a Indy je nakonec přinucen sám a bez přípravy čelit třem smrtícím zkouškám, které je třeba podstoupit k dosažení Grálu. Je jasné, že je nakonec úspěšný - padouši se zahubí vlastním padouchstvím a příběh končí happyendem.

Indiana Jones 3 byl první adventure zpracovaný v nově vylepšeném SCUMM-systému. Do hry se podařilo takřka beze zbytku přenést skvělou atmosféru filmu, to jest především určitou nadsázku a svérázný lucasovsko-spielbergovský humor. Kvalitou zpracování a svými možnostmi Indy ohromil celý počítačový svět. Okamžitě byl zvolen hrou roku (1990) a jeho popularita trvá dodnes. Dokazuje to i nově připravovaný Indiana Jones 4 (tentokrát již bez filmové předlohy), jenož děj se má točit kolem bájné Atlantidy. Předpokládá se, že příde na trh někdy začátkem roku 1992.

TAD

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

95

A	ST	PC	ZX	64	At
●	●	●	○	○	○

adventure
Lucasfilm

UNREAL

Unreal patří mezi historicky nejúspěšnější projekty fy UBI Soft. Hra byla uvedena na trh v roce 1990 a ihned vzbudila velikou pozornost, neboť v některých rysech předstihovala Shadow Of The Beast, nad nímž tenkrát nadšení herních fandů stále ještě neopadlo.

Hlavní hrdina, válečník Artaban, pronásleduje zlého démona, který unesl jeho vyvolenou na svůj létající zámek. Na cestě je mu zdatným pomocníkem jeho přítel, opeřený drak, a kouzelný meč, obsahující elementy ohně a vody. Unreal je syntézou dvou různých herních systémů - prvním z nich je simulace letu draka, jakási pseudo - 3D střílečka. Nic moc. Druhým systémem je pak klasická arkáda (Artaban jde po svých). Zde bylo použitou vysokého rozlišení, kvalita kresby je prostě neuvěřitelná, barevné přechody jsou fantastické. Stejně jako grafika, i zvukové efekty a hudba (od Maniacs Of Noise) nenašly dodnes přemožitele. Máte-li tedy tu možnost, nenechte si Unreal ujít. TAD

UNREAL

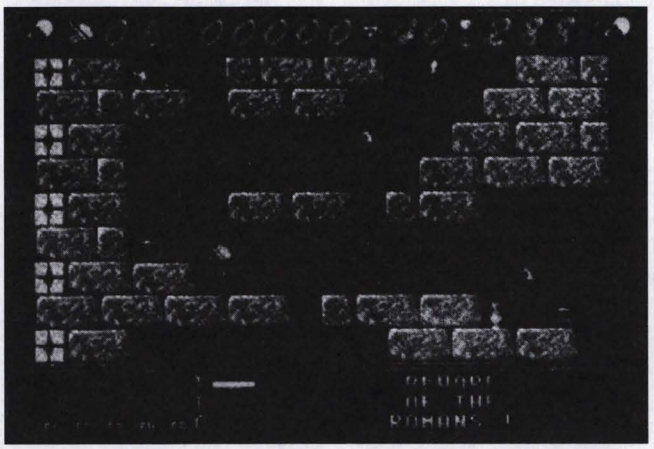
89

A	ST	PC	ZX	64	At
●	●	○	○	○	○

arcade
UBI Soft 1990

P. P. HAMMER AND HIS PNEUMATIC WEAPON

Donedávna byly zapomenuté katakomby pouze rejdišti krys a netopýrů. Dnes již tomu tak není - tajemné chrámy, pyramidy a svatyně se staly doménou P. P. Hammera!



P. P. Hammer je velice zajímavá postavička. Jeho největší vášní jsou poklady a artefakty z dávných let, jejichž získávání věnoval prakticky celý život. Je to človíček, který proleze každou skvírou a pro pěknou amforu je ochoten utkat se s drakem. Jeho jedinou "zbraní" je pořádná sbíječka, neocenitelný pomocník při uvolňování závalů či vytváření nových průchodů. Pouze pomocí tohoto nástroje je náš hrdina schopen získat ty nejlepší poklady a mnohdy na něm závisí i jeho život. Místa, která přitahují Hammera a jemu podobné, bývají totiž většinou velice dobře střežena. Některá se různými pastmi a nástrahami přímo hemží. Proto také Hammer nikdy neodkládá svoji velikou ochrannou přílbu, do které se dokáže v případě nebezpečí celý schovat.

Hra se skládá z velkého množství "chrámů", pocházejících z různých epoch (to se odrazí v architektonickém řešení místností). Do dalšího chrámu se dostanete vždy až po "vyřešení" toho předchozího. Každé svatyni je přitom přiřazen password, takže není třeba se stále vracet na začátek a zabývat se již vyřešenými problémy. V každém chrámu narazíte na předměty, které je možné vzít (Hammer jich u sebe může mít pět) a na určitém místě použít. Jsou to jednak různé "lektvary" (anabolika, medicína zajišťující neviditelnost atd.) a klíče (většinou pečlivě ukryté), které vám umožní přístup do dalších částí svatyně. S trochou štěstí se dočkáte i speciálního bonus-levelu, odehrávajícího se ve sklepeních Legolandu. I když na Hammera číhá počítačová smrt na každém rohu, hra je pojata především jako legrace. Hlavní zásluhu na tom má svérázná postava hlavního hrdiny, vybavená různými animačními fórky a srandičkami - např. necháte-li Hammera příliš dlouho nečinně stát, zaujme pozici "pohov" a provokativně si zapálí. Celkově lze P. P. Hammera označit jako lehký nadprůměr - zpracování na úrovni a pár dobrých nápadů, stačících na několik hodin dobré zábavy.

TAD

P. P. HAMMER

70

A	ST	PC	ZX	64	At
●	●	○	○	○	○

úrovňová arcade
Demonware

WRATH OF THE DEMON

Pokud patříte mezi ty, kteří stále sledují softwarový trh, nemohla vám tato hra uniknout. Rozsáhlá arkáda fy ReadySoft (známý producent výtvorů Dona Blutha) vám jistě připomněla slavný Shadow Of The Beast.

Opravdu - hudba, grafika i animace, to všechno je "Bestie" jako vyšitá. ReadySoft pravděpodobně odkoupil od fy Psygnosis editor (nebo alespoň balík rutin) z Beasta a to se pak není čemu divit, že se Wrath Of The Demon objevil tak rychle a nečekaně. Autorům lze k dobru připsat to, že se alespoň snažili o zařazení určitých scén, pro které vývojový editor původně psán nebyl - mám na mysli především souboje sekvence. Jejich další snahou bylo, aby byl děj hry poutavý a co možná nejsložitější. Do jisté míry se jim i toto podařilo. Celkově je však třeba říct, že porovnání s Shadow Of The Beast skončí pro "Démona" špatně. Hlaďoučká víceúrovňová animace již není ničím novým a chybí mi zde ona potřebná dávka originality a osobité atmosféry, která dělá z obyčejné hry hru skutečně dobrou.

TAD

WRATH OF THE DEMON

71

A	ST	PC	ZX	64	At
●	○	○	○	○	○

úrovňová arcade
Ready Soft

HITPARÁDA

Atari 800:
1. Tetris
2. Draconus
3. Misja
4. Fred
5. Karateka

ZX Spectrum:
1. Myth
2. Robocop
3. R-Type
4. Tetris II.
5. Dizzy IV.

C-64:
1. Turrican II.
2. Last Ninja II.
3. Gods
4. Turrican I.
5. Tetris

Atari ST:
1. Dungeon Master
2. Powremonger
3. Turrican II.
4. Lotus E.T.Ch.
5. Cadaver

Amiga:
1. Powermonger
2. Lotus E.T.Ch. II.
3. Dungeon Master
4. Gods
5. Chaos Strikes Back

Celkové pořadí:
1. Powermonger
2. Dungeon Master
3. Turrican II.
4. Lotus E.T.Ch. II. (new)
5. Gods ⬇
6. Myth ⬆
7. Tetris ⬆
8. Last Ninja II. ⬆
9. Lemmings ⬆
10. Chaos Strikes Back ⬆

TIP & TRIK

Nejdříve bychom rádi uspokojili hlavně majitele **Atari 800**, takže otiskujeme několik pokes od Erika Faustuse z Prahy 9. Máme radost, že nám chodí tolik tipů, pokes i cheatů od majitelů různých počítačů.

American cross road race 33893,0-čas
Attack of the mut. camels 9983,173-životy
Aztec 26350,165-hole, 20327,165-kulky, 22637,169+22638,1-síla
Aztec challenge I 14517,11+14485,11-životy
Breath of the Dragon 10752,234-životy
Carnival massacre 9802,181+10491,181+12958,181-životy
Caverns of Eriban 32121,0-palivo, 26258,0-lodě
Ceres 26986,165+28313,0-štíty, 30824,189-lodě
Cohen's towers 20631,165-životy
Commando II 12940,173-životy
Cosmic tunnels 19753,165-lidi
Countdown 13127,165-střelivo, 13073,0-nálože, 9968,0-štíty
Crypt of Plumbous 9292,173-fuel, 9366,173-životy
Crystal Raider 4591,173-životy, 3486,0-kyslík
Duellin droid 8722,173+8785,173-životy
Dumpfmachine 14535,0-čas, 14234,165-voda, 14292,165-uhlí
Escape from doomworld 22288,173-čas
Fidget 11708,173-čas
Fighter pilot I 5699,165+7080,165-střelivo
Fire fleet 15827,165-životy
Forbidden forest 9055,173-životy, 9074,175-šípy
Frantic! 20422,189-životy, 15826,173-skoky
Galactic chase 12985,181-životy
Gateway 24195,162+24196,0-životy, 23241,173-palivo
Guardians of Gorn 5397,173+5443,173-životy
Gunfight 7328,0-střelivo, 7893,0-čas
Guthbert goes walabout 6766,165-životy
Hard hat Mack 20421,173-životy
Hot lips 9649,173-životy
House of Usher 18840,173-životy
Chimera 16376,234+16377,234-jídlo, 16326,234+17141,234-voda
Joe Blade 11996,234+11997,234+11998,234-energie
Karateka 14053,165-energie
Landscape 23714,165-životy, 21770,234+21771,234-energie
Living daylights 41392,173-energie
Lone raider 20844,0-životy
Lord of the Orb 12371,165-šipky, 13195,165-síla

Lukáš Ondřej z Orlové nám poslal tyto tipy pro **Atari ST**:

Toyota Celica GT Rally

V průběhu závodu stiskněte "Ctrl" + "C" a objevíte se na konci závodu.

Larry Leisure Suit

Všetečným otázkám z oblasti sexu se úspěšně vyhnete stisknutím "Alt" + "X".

Powermonger

Jestliže kliknete na vašeho vojevůdce pravým tlačítkem myši, objeví se uprostřed stolu.

Wanted

V programu Desktop smažte soubor RND a nepřátelé budou vycházet jen zleva.

A nakonec něco pro **Amigisty**:

Gods

Vstupní kódy do jednotlivých úrovní: level 2 "PCR", level 3 "JFG", level 4 "ATS"

Logical

Hesla do úrovní: 5-nice colors, 10-bad direction, 15-running balls, 20-Other things, 25-the wanderer, 30-a simple one, 35-we like it, 40-sun is shining, 45-the president, 50-she is gone, 55-back in red, 60-more popcorn, 65-picture of her

Seven gates of Jambala

Kdo by se náhodou dostal v této hře až na konec, nechť složí barvy kouzelného klíče v tomto pořadí: Tmavě hnědá, žlutá, červená, bledě modrá, fialová, modrá, zelená.

Rodland

Ve hře stiskněte "P" jako pauzu, stiskněte pětkrát "Help", odpauzujte hru opět tlačítkem "P" a máte nekonečné životy!

Judge Dredd

Identifikujte se jako "DREDD", napište "BRUCKEN PLAYING HEROQUEST" a stiskněte enter. Ve hře poté tlačítkem "Help" můžete skákat přes jednotlivé úrovně.

Alien Breed (!)

POZOR, chcete si skákat po úrovních, jak se vám zachce? Jestli ano, napište kdykoliv v průběhu hry jméno programátora "tuleby".

Dragons Lair II

Celá hra se přehraje sama jako demo, napišete-li na titulní obrazovce "GET MORDROC DIRK"

Metal Masters

Až to s vámi bude již hodně špatné, můžete zmrazit svého protivníka tlačítkem "F4".

Railroad Tycoon (!)

Komu by se v této hře nehodilo 500.000 dolarů navíc. Stačí jen stisknout "F1" a poté "Shift"+"F4".

Simpsons

Na úvodní obrazovce napište "COWABUNGA" a hra bude o mnoho jednodušší. Ve hře stačí napsat "EAT MY SHORTS" a postupujete do další level.

DRAGONS LAIR I

Na začátku hry se nacházíte na mostě, po kterém pomalu sestupujete k hradu, který vidíte před sebou. Náhle se před vámi propadne podlaha a vy visíte na kusu dřeva přímo nad vodním příkopem. Z vody pod vámi se chystá zaútočit příšera mávající nebezpečnými chapadly. Stisknutím FIRE vytáhnete meč a máchnete jím proti příšeře, která uskočí stranou. V tu chvíli dejte joystick nahoru a vylezte zpět na most.

Vejděte do hradní brány. Ve druhé obrazovce se nachází jedovatý nápoj, pohybem joysticku vpravo vykopněte pravé dveře. Ve třetím obrazu na vás opět útočí příšera chapadly. Stiskněte FIRE a pohybem nahoru uskočte za lavičku v zadní části místnosti. Potom jděte ke dveřím dolů, tak opět skočíte do přední části pokoje a půjdete ke schodům. Na schodech se dejte doleva - skočíte na lavičku a poté pohybem nahoru dveřmi ven.

Nyní se nacházíte v místnosti, na jejímž druhém konci stojí rytíř a pouští blesky do podlahy. Vyhýbejte se mu pohyby: doprava, doleva, nahoru, doleva, doprava, doleva, doprava a nakonec rytíře rozsekněte tlačítkem FIRE. V následující části hry projíždíte na malé lodi podzemním bludištěm. Všem třem vírům se postupně vyhýbejte doprava. Při projíždění namodralou vodou dejte joystick doprava a jakmile přejedete na druhou stranu řeky jím pohněte nahoru. Uvidíte, jak sjíždíte se splavu a vaše loď zmizí v dálce...

Zničeho nic se objevíte před dalším vodním splavem, přeskočíte jej pohybem vzhůru. Tato situace se následně opakuje ještě dvakrát z jiných pohledů, ale popsané pohyby joystickem jsou zachovány. Příšeře v místnosti s hrncem se ubráníte stisknutím FIRE a úskokem doprava. Dále sestupujete po točitých schodech, které se však po chvíli propadnou. V tomto momentě rychle skočte doleva na hejno letících ptáků, kteří vás přenesou na druhou stranu propasti. Při opakování této situace z jiných pohledů zůstávají pohyby joysticku opět zachovány. Dalším nebezpečím je valící se koule, které unikáte pohyby dolů až na konec tunelu. V další místnosti se před vámi začne tvořit zeď, kterou zdoláte pohybem nahoru.

Nyní jste se dostali až do hradní pokladnice. Pádu podstavce se skleničkami zabráníte pohybem vlevo a uskočením dolů a doleva. Dalším pohybem dolů zabráníte pádu pyramidy pokladů. Hned nato spatříte princeznu uvězněnou ve skleněné kouli, stiskněte FIRE. Objevíte se u skály, před doupětem hrozného draka, jehož prackám uniknete pohyby nahoru a doleva. Poté stiskněte FIRE. Získáte meč. V dalším obrazu na vás drak celkem třikrát zaútočí svým ocasem, vždy se mu vyhněte pohybem dolů. Nakonec stačí již jen stisknout FIRE. Zabodnete meč drakovi do krku, drak zmizí i s vaším mečem, princezna je na svobodě a vy si můžete vychutnat krásný konec.

Upozornění: Následující pohyb joystickem udělejte vždy až figurka dokončí pohyb předešlý. Nikdy nezadávejte pohyby joysticku předem, protože počítač reaguje pouze na poslední pohyb, který učiníte.

Zpracoval RÓZA

NOVINKY

Po **Space Quest IV** a **King's Quest V** se sierristi konečně dočkali **LARRYho V.** Hra je samozřejmě zpracována v novém vývojovém systému (takřka výhradně pro myš), zatím je hotová pouze verze pro PC (jak je již pro *Sierru* typické). O **Larrym IV**, který má mít filmovou podobu, mi není zatím nic známo.

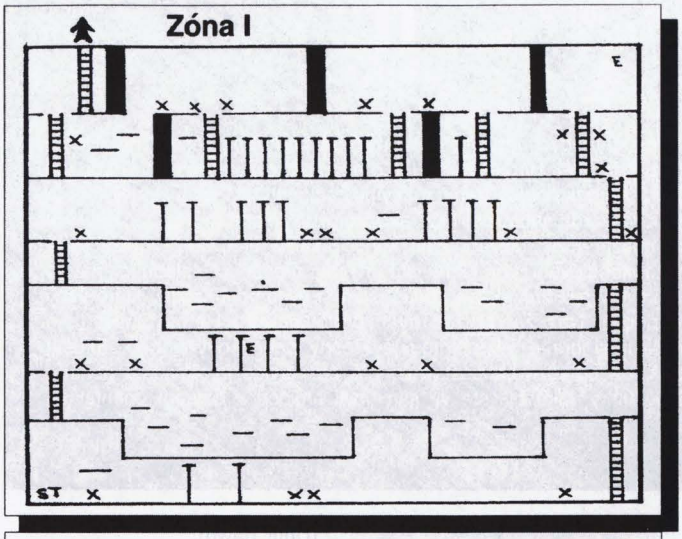
Už před nějakou dobou odstartovala firma *Sierra On-Line* svůj "obnovovací" program - jedná se o předělávání nejstarších her firmy do lepší podoby (tedy z CGA na VGA a podobně). Nový kabát zatím obdržely **LARRY I, KING'S QUEST I** a **SPACE QUEST I.** Další zřejmě budou následovat.

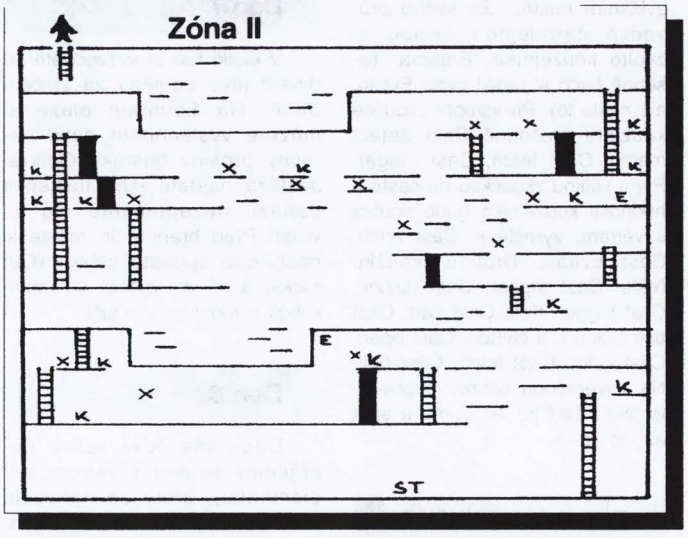
Jason Kingsley, autor her Blade Warrior a Murder, pracuje na sci-fi hře **EYE OF THE STORM**. Tato hra má údajně spojovat prvky Starflight, Mercenary a Elite. To by jistě bylo velice zajímavé, musím však přiznat, že první zveřejněné obrázky mě přivedly do rozpaků. Bude třeba počkat na pořádnou recenzi.

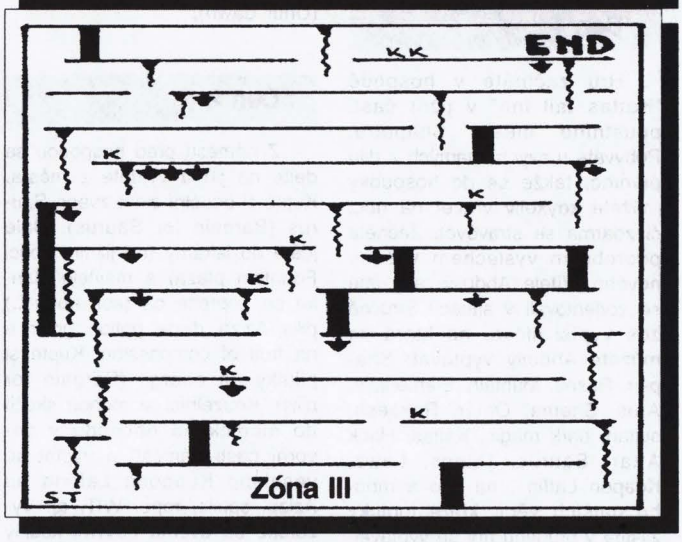
Andrew Braybrook, autor úspěšného Paradroida, dokončuje novou arkádu **FIRE AND ICE.** Žádné bližší informace o hře nejsou zatím k mání.

DARK MAN

Hra Dark Man je typickým příkladem toho, že firma Ocean zůstává věrna svému dlouhodobému trendu. Jakmile vyjde dobrý akční film, nemusíme dlouho čekat na jeho softwarovou odezvu. Bylo tomu tak u Total Recall, Bart Simpsons, u Batmana a je tomu tak i u filmu Dark Man.







Zmíněný film se svou dějovou linií a comicsovým tématem velmi podobá Batmanovi, takže i hra byla naprogramovaná ve stylu Batmana. Hlavní kostrou hry je klasická 2D chodička - mlátička prokládaná různými akčními scénami, jež vesměs odpovídají akci ve filmu. Předtím, než začnu s návodem, doporučuji nehrát tuto hru s trainingem, jelikož se tímto způsobem dá dohrát poměrně jednoduše.

Zóna 0

Před každou zónou se snažte zachytit fotoaparátem co nejdetailněji muže, který se pohybuje v zorném poli. Podaří-li se vám natotit dostatek obrázků (100 %), ohlásí vám počítač, že je schopen vytvořit vám masku sledovaného muže. Máte-li na sobě masku, můžete se po určitý čas pohybovat mezi nepřáteli neodhalen, pokud ovšem nebudete útočit. Zóna 0 je velice jednoducha, stačí jen proběhnout doprava ulicí plnou nepřátel a jednomu z nich sebrat kufřík s dokumenty.

Zóna 1

Po dalším focení dosáhnete první větší budovy. Tady je to již trochu složitější, takže se orientujte podle mapy - malá písmena "x" označují místa, kde uniká pára z poškozených trubek, svislé čáry označují buchary. Jak pára z trubek, tak buchary vám ubírají spoustu energie, takže si na ně dávejte velký pozor. Času na zkompletování každé level máte poměrně dost a Dark man nepatří mezi ty hry, kde se neustále sypou nepřátelé odnikud. Jakmile útočníky vybijete, můžete se zastavit a pořádně se rozhlédnout kudy kam. Nezapomínejte na to, že leckde můžete skákat po bednách a tudíž můžete často páru jednoduše přeskočit. Na pobíhající chlapíky pozor! Bývají dotěrní a lezou za vámi i po žebřících. Je dobré je vybíjet, než jich na vás bude moc najednou.

Helikoptéra

Neustále běžte a skákejte dopředu, nezastavujte se ani na chvíli, jinak vás útočník zaměří a bude střílet přesněji. Dávejte pozor na mezery mezi domy. Jakmile tam spadnete, ztratíte život a běžíte od začátku. Padáli bomba přímo na vás, je stále šance uskočit stranou a provedete-li to dostatečně rychle, můžete normálně běžet dále nepostiženi explozí nálože.

Zóna 2

A tady už přituhuje. Snažte se vydržet co nejdéle v přestrojení, jelikož právě zde se docela hodí zůstat nepoznán. Nepříjemnou novinkou jsou zde kulometníci (na mapě "K") zaujímající výhodné palebné pozice, jako by na vás již čekali. V tomto objektu již nejsou patra nijak souvislá, takže je třeba se vyvarovat pádu z velké výšky. Skoky do neznáma většinou končí ztrátou energie, proto sledujte mapu. Před sprškou střel většiny kulometčíků je možné se sehnout a sedět na bobku tak dlouho, než protivník bude muset vyměnit zásobník, což je ta pravá chvíle k jeho likvidaci. Dávejte si také pozor na plyn unikající přímo z plošinek. Často není kam uskočit a dostáváte se do svízelných situací.

Na laně

Snažte se být neustále v pohybu, rozhoupejte lano tak, že budete létat z jedné strany ulice na druhou. Pravděpodobnost srážky se při tomto postupu sníží na minimum. Držím vám palce, ať to proletíte, není to nic jednoduchého.

Zóna 3 - finále

Tato poslední zóna je proti očekávaní poměrně jednoduchá. Kulometčíky již jste zvladnete odstranit hravě a plyn tu nikde neuniká. Cílem je vylézt až na vrchol železne konstrukce a zničit hlavního padoucha. Jedinou novinkou jsou zde padající kýble, které jsou však dobře předem viditelne a na mapě jsou vyznačeny dostatečně přesně. V žádném případě nepadejte mimo plošinky na pravém či na levém konci budovy, spadli by jste až dolů a to nepřežije ani Dark Man! Místo závěrečného souboje je na mapě označeno povzbudivým "END", tak se čiňte, ať ho, mrchu, porazíte!

ANDREW

HEROS QUEST II

*Tímto návodem bychom chtěli navázat na podrobné řešení hry Heros Quest I z čísla 91/4. Heros Quest II je o něco složitější a rozsáhlejší, přesto však mužete hru dohrát třemi různými cestami - tj. jako zloděj (thief), kouzelník (wizard) nebo klasicky jako bojovník (fighter). Na začátku hry mužete použít pozici uloženou na konci prvního dílu, takže pokračujete v sebezdokonalování tam, kde jste minule přestali. Následující návod je řešením hry pro hrdinu, ale občas jsem si vypomohl kouzly, které vždy přesně popíši. Než začnu, rád bych podotknul, že Heros Quest II je hlavně textová hra a její pointou je krásný pohádkový příběh. Zkuste tedy získávat od různých postav ve hře co nejvíce informací a ponořte se do děje hry, jako by jste vy sami byli hrdinou v bájném orientálním městě...

Den 1

Hru začínáte v hospodě "Kattas tail inn" v jižní části pouštního města Shapeiru. Pobýváte u svých známých z dílu prvního, takže se do hospůdky můžete kdykoliv vracet na noc, či zdarma se stravovat. Začněte podrobným výslechem vašeho nového přítele Abdully, aby jste se zorientovali v situaci. Stručně zde vypíši slova, na která se můžete Abdully vyptávat: Shapeir, Raseir, fountain, Elementals, Arus, Sherna, Omar, Rakeesh, sultan, dark magic, Kattas, Harik Attar, Saurus, Djinns, Laws, Keapon Laffin... na tyto a mnoho dalších věcí, které logicky zjistíte v průběhu hry se vyptávejte co největšího počtu osob. Nasnídejte se (Eat, Drink) a vydejte se do ulic Shapeiru. Podle mapy dojděte ke směnárně peněz (A) a vyměňte si všechny zlaťáky za dináry (Exchange, 150). Vraťte se na náměstí před hospodou (dále jen Gate Plaza) a u obchodníčka Alichicy si kupte mapu a kompas (Buy map, Buy compass). Mapa je kouzelná a při pohledu na ni (Read map) se můžete přemístit téměř kamkoliv, kde jste již jednou byli. Dále jděte na západní náměstí zvané Fighters Plaza a vstupte do cechovní haly Guild hall. Podepište se do knihy hrdinů a přečtěte si tabuli s úkoly pro hrdiny (Sign book, Read quest board). Poptejte se ženy místního hrdiny Rakeeshe na důležité věci a pocvičte se s ní v boji s mečem v zadní místnosti. Zpět na Fighters Plaza. Kupte si několik měchů na vodu (Bargain for waterskins) a jděte si je naplnit k fontáně na centrálním náměstí Founatin Plaza (Fill waterskins). Od stánkařky si zde nakupte několik balíčků trvanlivého jídla do zásoby (Buy food ration) a vraťte se do hospody. Po večeři jděte spát (zajděte za přepážku ve stěně) a spěte až do rána (Until dawn).

Den 2

Z náměstí před hospodou se dejte na jih a vyjdete z města. Kupte si pouštní zvíře zvané Saurus (Bargain for Saurus). Dále jděte do lékárny (na jižním konci Fountain plaza) a majitele Harika se poptejte na (ask about...) pills, Aziza, dispel potion, griffin a na fruit of compassion. Kupte si pilulky na energii (Bargain for pills). Kouzelníci si mohou skočit do magického obchodu v severní části náměstí a vyptat se veselého Keapona Laffina na Azizu, spells, rope, WIT, aj. Vyzbrojte se dvěma novými kouzly (Bargain for force bolt spell, Bargain for levitate spell). Vraťte se k východu z města, sedněte na Sauruse (Mount Saurus) a vyjeďte do pouště. Nejprve se dejte doleva k hnízdu griffina, prohledejte kameny u skalní stěny (Examine debris, Move rock, Get feather) a seberte pírko. Kouzelníci mohou vzlétnout (Cast levitate) a pírko ptákovi prostě vytrhnout (Get feather). Nyní jděte do oázy (F). Vyptejte se starého muže na různé informace a vezměte si kus jeho vousů (Get beard). V poušti vás bude napadat několik protivníků. Zabijete-li škorpióna, vezměte si jeho jedovatý ocas (Get tail), padne-li pod vaším mečem zbojník, vezměte si jeho peníze (Search body). Až nastane noc, zkuste zabít kostlivce a vzít si pro štěstí jeho pařátek (Get claw). Před spaním se nezapomeňte podívat na tančící Shemu...

Den 3

Hned po snídani vyjděte do ulic a dejte žebrákovi peníze. Prodejte vousy z oázy mágovi Laffinovi a škorpiónův ocas lékárníkovi. Jděte k astrologovi (B) a nechte si vyložit budoucnost (Ask about future). Po rozhovoru s astrologem se vydejte za proslulou kouzelnicí Azizou (C). Zaklepejte na dveře (Knock door) a odpovězte na otázky: 1) vaše jméno; 2) Keapon Laffin; 3) Air. Nechte se pozvat na šálek čaje a zeptejte se na Ask about... (Magic, Fruit of compassion, Fire elemental, Contrary element). A nyní něco speciálně pro kouzelníky! Rozlučte se (Thanks, Farewell), vyjděte do ulic a pomocí kouzla Detect magic (nebo s pomocí mé mapy) najděte tajný vchod do školy čarodějů zvané W.I.T. v severní části města. Dveře otevřte pomocí kouzla (Cast open) a ocitnete se na zvlášním místě... Za svého průvodce čarodějnou školou si zvolte kouzelníka "Erasma" (osobně bych si raději zvolil Eranu, ale nešlo to). Při vstupní zkoušce kouzlete postupně Cast detect magic, Cast fetch, Cast trigger. První velkou zkouškou na cestě k hodnosti kouzelníka bude souboj s větrem, vyřešte ji: Cast fetch, Cast levitate. Druhou zkoušku řešte: Cast trigger, Cast dazzle, Cast trigger, třetí: Cast dart, Cast bolt (třikrát), a čtvrtou: Cast open, Cast calm, Cast fetch, Cast bolt. Na závěrečnou otázku odpovězte "No". Teď již jen domů a spát až do rána.

Den 4

U lékárníka si kupte prášek "vábící oheň" (Bargain for incense) a hojivou pilulku (Buy healing pills). Dále jděte ke zbrojíři na Fighters Plaza a porazte ho v "páce" (Ask about arm wrestling, Bet). Na Fountain Plaza si kupte lampu (Buy lamp). Zbytek dne můžete strávit pobíjením pouštních lupičů - získáte potřebné peníze. Večer však přijďte do hospody, uvidíte důležité vystoupení sultána.., pardon, básníka Omara.

Den 5

Vyjděte před hospodu a dejte se do boje s prvním vážným protivníkem - s ohněm (Fire elemental). Nalákejte jej do uličky pomocí prášku od lékárníka (Use incense), položte lampu (Drop lamp) a postříkejte oheň vodou (Use waterskins). Při popáleninách snězte hojivé pilulky. Tento výkon si jistě zaslouží spánek až do rána.

Den 6

Doplňte si zásoby jídla a vody. Od lékárníka se vám dostane uznání za pokoření ohně, zároveň si od něj kupte hlínu (Ask about earth, Buy earth). Jděte si zatrénovat do Guild hall, nebo si vyzkoušejte kouzlit nové kouzlo Reversal z W.I.T.u. Nutné však je, vyhrát nad zbrojířem v páce měchy, které má nad dveřmi jako znak kovářského cechu. Nepovede-li se to, kupte si od Keapona kouzelné lano (Bargain for rope) a použijte jej k získání měchu (Use rope, Get bellows). Kouzelníci to mají jednodušší - prostě si ve večerních hodinách nechají měch přinést kouzlem Cast fetch.

Den 7

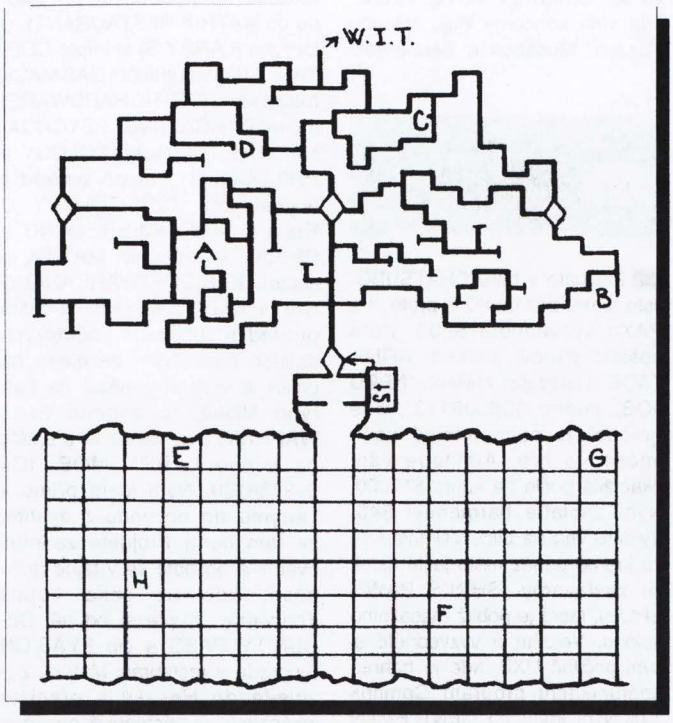
V Guild hall si vyzvedněte 50 dinárů jako odměnu za zničení ohně. Na Fountain plaza si můžete vyslechnout další varovný proslov básníka Omara. Jestliže najdete jeho měšec s penězi, nezapomeňte mu jej vrátit! Před branou do města si nasbírejte spousta štěrku (Get rocks) a až do večera se cvičte v boji s monstry v poušti.

Den 8

Dnes vás čeká velice nepříjemný souboj s větrem (Air elemental), který se pohybuje před palácem na Palace Plaza. Naházejte do něj co nejvíce země a štěrku (Throw earth, Throw rock). Kouzelníci můžou použít levitaci a krmit ho přímo shora. Až bude plný, přijďte k němu a chyťte jej do měchu (Use bellows). Není to nic lehkého, takže neztrácejte trpělivost.

Dny 9-11

Dopřejte si řádného odpočinku po souboji s větrem. Můžete se poptat stařečka v poušti na bájné zvíře (Ask about beast). Shema se vám dříve nebo později svěří s tím, že její bratr Sharaf se ztratil v bratrském městě Shapeiru zvaném Raseir. Má o něj velký strach, jelikož v Raseiru vládne hrozný Ad Avis, který své poddané mučí a utiskuje. Strážného u brány se zeptejte na možný způsob dopravy do Raseiru (Ask about Raseir, Ask about caravan) a dozvíte se, že sedmnáctého dne ráno projíždí okolo karavana, která má namířeno přímo tam. Bohatí si mohou pořídit nový meč ve zbrojírně (Bargain for sword). Večer 11. dne si vyslechněte básníkův projev.



Den 12

Jděte do Guild hall a zeptejte se bojovníka Rakeeshe na několik věcí: Ask about elemental, Ask about nature, Ask about sword, Get sword). Získáte plamenný meč. Kdesi v uličkách okolo Fighters Plaza zuří kamenný obr (Earth elemental). Zabijte ho mečem (Use sword) nebo kouzlem Force Bolt. Posbírejte zbytky země (get earth), vraťte meč Rakeeshovi (Return sword), napínte měchy vodou a vydejte se do pouště k uschlému stromu (G). Takto postupujte, aby jste přivedli strom (zakletou dívku) zpět k životu: Water tree, Tell about me, Give earth to tree, Tell about Earth elemental, Kiss tree, Tell tree her name, Get fruit. Vezměte si kouzelný plod a doneste jej, spolu s pírkem, lékárníkovi (Give feather, Give fruit, Get potion), dostanete nápoj proti prokletí.

Den 13

Jděte opět do pouště, tentokrát ke zvířeti v kleci (H). Dejte mu najíst (Give food) a rychle mu vytrhněte pár chlupů (Get hair). Chlupy vložte do nápoje (Put hair in potion) a dejte nápoj zvířeti (Give dispel potion). Uvidíte sami, co se stane.

Den 14

Dnes vás čeká poslední souboj s přírodní silou, tentokrát to bude voda (Water elemental). Řádí ve fontáně na Fountain Plaza. Položte před ní prázdný vak na vodu a pomocí větru z měchu jí do vaku zažeňte (Drop waterskin, Use bellows, Get waterskin). Na Palace plaza se vám dostane uznání a odměny za provedenou práci. Jako dárek dostanete od jisté příbuzné Shemy nádhernou sponu (Get pin. Wear pin).

Den 15

Počkejte do večera a jděte do ulice Askeri Darb (D). Vejděte do dveří. Budete podrobeni zkoušce na titul Paladina - místního hrdiny. Nejdříve se vyprostěte z řetězů (Break chains), pak uhýbejte protivníkovi a nakonec jej poražte v souboji s mečem. Nezabíjejte ho však!

Den 16

Popovídejte si s Azizou o vašem Saurovi (Ask about Saurus). Večer si vezměte 100 dinárů odměny za pomoc městu od básníka Omara a vraťte mu jeho měšec.

Den 17

Rozlučte se, vyjděte před bránu a připojte se ke karavaně. Pouť potrvá deset dní!

Den 27

Hned za bránou města Raseiru se potkáte s vrchním dozorcem Khaveenem, od kterého dostanete víza, tj. něco jako občanka (Yes). Vstupte do putyky Blue parrot inn a posaďte se k pravému stolu, k místnímu překupníkovi Ferrarimu. Napijte se s ním kávy (cofee) a ptejte se ho hlavně na: Ask about: Harem, Water, Ad Avis, Raseir, Khaveen. Do večera si prohlížejte město, zjistíte, že je zde přístupno velice málo míst, jelikož ulice jsou barikádované. Před spaním si od Ferrariho přítele Ugarta kupte vodu (Pay Ugarte).

Den 28

Na centrálním náměstí dojde k zatčení, u kterého by jste měl být přítomen. Na cestě zpět k hospodě zabočte do uličky, odkud na vás někdo mává šátečkem. Vstupte do harému a zeptejte se dívky Zayishah na tyto věci Ask about: Raseir, Ad Avis, Khaveen, Fountain, Magic, Marrying, Harem. Dejte dívce své náhradní šaty a visum (Give clothes, Give visa) a dostanete zrcátko (mirror) na památku. Večer můžete strávit klábosením s Ferrarim.

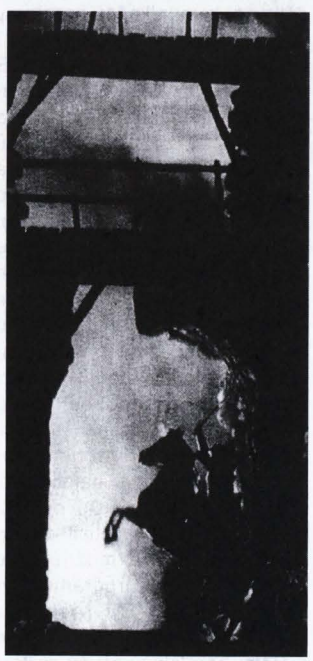
Den 29

Vaším budíčkem bude zatčení a uvržení do tmavé kobky. Spoluvězni ukažte sponu (Show pin) a zjistíte, že to je hledaný Sharaf, bratr Shemy a že by snad věděl, jak utéci. (Ask about: Shema, Sharaf, Raseir, Equipment, Escape, Palace) mříže otevřte buď sponou (Use pin), nebo je zničte (Break down gate). Kouzelníci jen zakouzlí Cast open, a je to! Vezměte si vaše věci a následujte Sharafa (Get equipment, Enter passage). Choďte uličkami tak dlouho, dokud nenarazíte na čaroděje Ad Avise. Násilím vás donutí otevřít pro něj vchod do jakéhosi podzemí, použijte zrcadlo (Use mirror). Následuje průchod několika nebezpečnými místnostmi. Jsou vesměs jednouduché, takže jen několik rad: přes proudící říčku přeskočte pomocí polena (2x Jump), díru ve skále zavalte kameny (Use strength, nebo jen Cast Bolt). Nepadejte do lávy, ze srázu skočte (Jump), nebo sleťte (Cast levitate). Nedotýkejte se pokladů a jako heslo u zavřené brány použijte "suleiman". V místnosti se soškou Ibizou buďte opatrní, až vše pomine, hledejte ve tmě tak dlouho, až uvidíte malý prsten, vezměte jej (Get ring). Djinna se vyptávejte na Ask about: Ring, Master, Wishes, Prophecy. Přejte si tyto 3 věci: Healing, Magic, Teleport.

Den 30

Poslední den v měsíci, poslední den ve hře. Postup pro bojovníka: Zničte stráže u paláce (Fight guards) a vyražte dveře (Force door). Až odejde Khaveen, skočte nebo slezte z balkonu (Jump nebo Climb down). Po boji s Khaveenem se vraťte pro meč (Get sword) a vyražte dveře do Ad Avisovy komnaty (Force door). Uhněte před sochou (Escape) a bežte (Run) vlevo nahoru tak, aby jedna ze svíček zapálila Avisovy šaty, poté jej srazte z parapetu - ENDE. Postup pro kouzelníka: Oslepte stráže před branou (Cast dazzle), otevřte si dveře (Cast open). Na balkóně uklidněte Khaveena (Cast calm) a sleťte dolů (Cast levitate). Otevřte dveře (Cast open) a vběhnete (Run) do komnaty. A nyní si zakouzlete: Cast reversal (Kdo neprošel školou kouzelníků, ten toto kouzlo nemá!), Cast Trigger na sochu, Cast fetch na nezapálenou svíčku, rychle běžte doleva a z příslušného úhlu střelte Cast bolt do kotle tak, aby se převrhl na Ad Avise - ENDE.

Na shledanou u dalších her od Sierry se těší ANDREW.



NEURO MANCER

Chiba City. 16. listopadu 2058... Nacházíme se v polovině 21. století ve vysoce přetechnizovaném městě Chiba City.

Společnost pomalu upada do hlubokeho moralniho komatu, život ztrácí smysl, vše je kontrolováno obrovskými koncerny a jedinou možností, jak uniknout z této nudy, je proniknutí do kybernetického prostoru (cyberspace), což je vlastně obrovská síť databází celého světa. Zde probíhají boje posledních novodobých romantiků, tzv. "cyberspace cowboys" s databazemi (tzv. ICE) a tvory s umelou inteligencí (artificial intelligence, zkratka AI). K pruniku do cyberspace je třeba počítač (deck), ve kterém je software různého druhu. Ne všechny decky mají možnost vstupu do cyberspace, nejhorší deck na trhu je Blue Light Special, nejlepší Cyberspace VII. Software lze rozdělit na komunikační programy pro styk s běžnými databázemi i s cyberspacem, dále tzv. "ICE breakery" pro boje s databazemi, viry, informační programy a radu dalsich. Existuje legalni síť databází, která je přístupná každému, kdo zná její linkový kód (link code) a heslo (password). Každá databáze má obvykle několik úrovní (levels), jejich počet lze zjistit programem Scout. Některé databáze jsou chráněny tim, že nemají password, to ale lze obejít pomocí programu zvaného Sequencer, ktery password vygeneruje sam. Základním komunikačním programem pro styk s databázemi je Comlink (1.0 - 6.0), pomocí verze 6.0 se dá vstoupit do cyberspace, což je možné také později pomocí programu Cyberspace 1.0. Za pobyt v databázi se platí, ale existuje zvláštní bezplatný veřejný systém zvaný PAX, jehož součástí je banka, veřejný informační servis a elektronická pošta. Ve městě si můžete pořídit mimo jiné ještě čipy (skill chips), které je třeba si ihned po koupi implantovat. Některé slouží pro speciální účely (např. Bargaining, Coptalk), jiné pro boj s AI (např. Logic, Sophistry). Každý čip má určitou úroveň (level), kterou je možné zvýšit (tzv. upgrade).

V samotném městě se nachází řada zajímavých míst. Začátek hry je v baru Chatsubo, od něj směrem doprava naleznete Body Shop - obchod s lidskými orgány, pod ním Donut World, dále doprava obchod se softwarem Microsofts, jehož majitelem je Larry Moe a vedle Massage Parlor (masážní salón). Dále směrem dolů po ulici naleznete Shinovu zastavárnu (Shin's Pawn Shop) a to už jsme na křižovatce. Tady je levný hotel (Cheap Hotel), pod ním podnik Gentleman Loser, dále směrem dolů biolaboratoře Maas Biolabs, příbytek Julia Deana a ulice končí kosmodromem (Spaceport). Je to proto, že kolem Země krouží dvě orbitální kolonie - Freeside a Zion Cluster. Na Freeside se nachází několik bank - Bank of Berne a Bank Gemeinschaft a dále sídlo klanu Tessier-Ashpool s názvem Villa Straylight. Zion je tvořen pouze dvěmi místnostmi. Ale zpět do města. Od křižovatky napravo občas stojí jakási lehká žena, o kus dále je obchod se softwarem Metro Holographix, jehož majitelem je Finn, pak ještě dva obchody s decky (Crazy Edo's a Asano's) a ulice končí příbytkem mnichů s názvem House of Pong. Mimochodem - Asano a Crazy Edo jsou největší nepřátelé a toho lze využít. Když se odtud dáme doprava, nalezneme restauraci Matrix, kam se dá jít jen s pasem (guest pass). Dále vpravo se nachází tzv. Hi-Tech Zone, kde sídlí koncerny Fuji, Hitachi, Hosaka, Musabori a Sense/Net.

CHIBA CITY

Začínáte v baru CHATSUBO. Jste téměř bez peněz a proto si z PAXu vyzvedněte $200. Poté pošlete pánovi jménem ARMITAGE následující hlášení: "NEED JOB. jméno 056306118", kde "jméno" je pochopitelně vaše jméno ve hře. Armitage vám okamžitě pošle na konto $10000. Nyní zaplaťte barmanovi $46. Vyjděte ven na ulici. Všimněte si, že kromě peněz máte ještě lístek ze zastavárny (SHIN`S PAWN SHOP), která je poblíž masážního salónu. Vejděte a vyzvedněte si svůj počítač UXB, kde je nahrán komunikační program Comlink 1.0. Nyní jděte do GENTLEMAN LOSER. Zde sedí dívka jménem Shiva, které se zeptejte na CRYPTOLOGY. Cryptology je jeden z čipů, které se vyskytují ve hře a po jeho obdržení si ho okamžitě implantujte. Nyní pomocí Comlinku zavolejte do hotelu (CHEAP HOTEL), kupte si kaviár a zaplaťte účet. Nyní jděte přímo do hotelu a kaviár si vyzvedněte. Dále navštivte obchod s použitými počítači (CRAZY EDO`S) a zde za kaviár dostanete Comlink 2.0. Comlink 1.0 můžete pochopitelně smazat. Jděte do dalšího obchodu METRO HOLOGRAPHIX a kupte si od Finna joystick. Jděte do HOUSE OF PONG, dejte mnichovi joystick a dostanete čipy ZEN a SOPHISTRY. Jděte do hotelu a zavolejte PANTHER MODERNS, kde je Comlink 3.0, dále SEA - Comlink 4.0 a Sequencer 1.0, ESFA - Comlink 5.0, TOZOKU - Comlink 6.0, Blowtorch 1.0 a Decoder 1.0, REG. FELLOWS - Battlechess 2.0. Zavolejte na WORLDCHESS, zaplaťte členský poplatek a zahrajte si hru. Nyní proveďte několik bankovních operací - zavolejte BANK OF ZURICH (použijte Sequencer na password), otevřete si konto, zavolejte BANK GEMEINSCHAFT a z konta č. 646328356481 vyberte všechny peníze, které zpětně uložte na č. 712345450134 do BANK OF ZURICH (link code je BOZOBANK). V Curyšské bance vám přibyde $30000. Nyní si u Asana kupte nejlepší počítač CYBERSPACE VII. Je výhodné před Asanem pomlouvat Crazy Eda, ceny počítačů potom budou mnohem nižší. Jděte do G. LOSER a vezměte si od Shivy HARDWAREREPAIRaGUESTPASS (budete ho potřebovat při vstupu do MATRIX RESTAURANT). U Larryho (LARRY`S) si kupte COPTALK. U Deana si kupte GAS MASK (ptejte se na EXOTIC HARDWARE) a čipy BARGAINING, PSYCHOANALYSIS, PHENOMENOLOGY a PHILOSOPHY. Jeste proveďte upgrade čipu CRYPTOLOGY. U Finna si kupte ICEBREAKING a DEBUG, v restauraci MATRIX si kupte LOGIC, SOFTWARE ANALYSIS a MUSICIANSHIP a ještě proveďte upgrade některých dalších čipů. Nyní zavolejte na policii a vydejte zatykač na Larryho Moea, tj. zadejte EDIT WARRANTS a kohokoli přepište na jméno LARRY MOE, ID# 062788138. Nyní jděte přímo k Larrymu do obchodu a zjistíte, že tam není! Projděte zadními dveřmi a ocitnete se v tajné místnosti, kde už čeká Lupus Yonderboy. Kupte si od něj SECURITY PASS a čip EVASION (upgrade v restauraci Matrix). Zavolejte do Hosaky a přepište jakéhokoli zaměstnance na sebe (jméno a ID). Tak se stanete zaměstnancem této společnosti a znamená to, že budete mít přístup prakticky do všech místností v Hi-Tech Zone. V Sense/Net použijte Security Pass a vezměte si ROM Construct. Existuji dva použitelné typy ROM, buď ROMBO (5521426) nebo výkonnejsi TOSHIRO (6905984). Ještě si u Finna kupte Drill 1.0, v databázi G. LOSER si pořiďte Hammer 1.0 a máte základní vybaveni potřebne pro proniknutí do cyberspace.

CYBERSPACE

Kazda ICE-databaze ma souřadnice, podle kterých ji najdete. Po vstupu do databáze kolem ní uvidíte rotující prstenec - to je její pomyslná ochrana. Jakmile je prstenec zničen, je ICE dobyta. Dobývá se ICE-breakery tak, že program jednoduše vyšlete po prstenci. ICE po vás také posílá destruktivní informace, které vám ubírají energii. V některých databázích sídlí umělá inteligence AI, proti ktere se bojuje pomoci cipu. Boj je založen na stejném principu jako dobývání ICE, tj. vysílání čipů po AI. Není zde pochopitelně možné podrobně popisovat dobývání jednotlivých ICE-databází, protože je jich ponekud mnoho, ale obecně platí zhruba toto:

■ Běžné databáze neumístěné v cyberspace:

Formát:

PLACE (LINK/PASSWORD 1, PASSWORD 2)
CHEAP HOTEL (CHEAPO/GUEST, COCKROACH)
REGULAR FELLOWS (REGFELLOW/VISITOR)
WORLD CHESS (WORLDCHESS/NOVICE, MEMBER)
ASANO COMPUTING (ASANOCOMP/CUSTOMER, VENDORS)
PANTHER MODERNS (CHAOS/MAINLINE)
CONSUMER REVIEW (CONSUMEREV/REVIEW)
IRS (IRS/TAXINFO, AUDIT)
FUJI ELECTRIC (FUJI/ROMCARDS, UCHIKATSU)
HITACHI (HITACHIBIO/GENESPLICE, BIOTECH)
SEA (SOFTEN/PERMAFROST)
TACTICAL POLICE (KEISATSU/WARRANT, SUPERTAC)
GENTLEMAN LOSER (LOSER/WILSON, LOSER)
ESFA (EASTSEABOD/LONGISLAND)
HOSAKA (HOSAKACORP/BIOSOFT, FUNGEKI)
MUSABORI IND. (MUSABORIND/SUBARU)
TOZOKU IMPORTS (YAKUZA/YAK)
COPENHAGEN UNIV. (BRAINSTORM/PERILOUS)
CHIBA JUSTICE (JUSTICE/no password)
NASA (VOYAGER/APOLLO)
BANK OF ZURICH (BOZOBANK/no password)
PSYCHOLOGIST (PSYCHO/NEU MO, BABYLON)
CFM (FREEMATRIX/CFM)
BANKGEMEINSCHAFT (BANKGEMEIN/EINTRITT, VERBOTEN)

Rozdělení ICE-breakerů:

Dobré - Decoder, BlowTorch, Hammer Lepší - Drill, DoorStop
Nejlepší - Concrete, DepthCharge, LogicBomb

Kód pro vstup do Bank Gemeinschaft - BG1066

■ Struktura databází v CYBERSPACE 0-7:

CYBERPACE0:
CHEAP HOTEL
CHEAP HOTEL (112/112)
PANTHER MODERNS (224/112)
WORLD CHESS (160/80)
AI - Logic REGULAR FELLOWS (208/32)
PSYCHOLOGIST (96/32)
AI - Philosophy CONSUMER REVIEW (32/64)
ASANO COMPUTING (16/112)

CYBERSPACE1:
GENTLEMAN LOSER
SEA (352/64)
IRS (272/64)
TACTICAL POLICE (288/112)
FREE MATRIX (352/112)
AI - Sophistry CENTRAL JUSTICE (416/112)
TOZOKU (480/80)
NASA (448/32)
AI - Logic EASTERN SEABOARD (384/32)
COPENHAGEN UNIV. (320/32)
GENTLEMAN LOSER (416/64)

CYBERSPACE2:
HOSAKA, MUSABORI, FUJI, HITACHI
HOSAKA (144/160)
MUSABORI (208/208)
AI - Hemlock 1.0 FUJI (112/240)
HITACHI (32/192)

CYBERSPACE3:
BANK OF BERNE
BANK OF BERNE (336/160)
AI - Philosophy SCREAMING FIST (464/160)
FREE SEX UNION (288/208)
AI - Phenomenology DARPO (336/240)
TURING REGISTRY (432/240)

CYBERSPACE4:
SENSE/NET
SENSE/NET (48/320)
GRIDPOINT (160/320)

CYBERSPACE5:
BANK GEMEINSCHAFT
BANK GEMEINSCHAFT (304/320)
INSA (448/320)
NIHILIST (416/368)
BANK OF ZURICH (336/368)
BELL EUROPA (384/288)

CYBERSPACE6:
KGB (112/416)
AI - Logic MAAS BIOLABS (112/480)
AI - Phenomenology

CYBERSPACE7:
VILLA STRAYLIGHT
TESSIER-ASHPOOL (384/416)
AI - Sophistry PHANTOM (320/464)
AI - Logic, BattleChess 4.0
ALLARD TECH. (432/464)
AI-Kuang Eleven 1.0

1) Databáze jsou uspořádány do osmi sektorů s indexy 0-7, přičemž cyberspace 0 je nejslabší a cyberspace 7 naopak nejsilnější. Znamená to tedy, že musíte začít v cyberspace 0, což je Cheap Hotel.

2) Každý cyberspace má přípojku (jack) v určitých místnostech a pouze odtud se tam dá proniknout.

3) Při boji s ICE je vhodné nejprve vyslat interface corruptor (např. Slow), poté virus (např. ThunderHead, Injector, Python apod.) a potom teprve samotný ICE-breaker.

4) Při boji nepoužívejte jeden ICE-breaker, nebo si na něj ICE zvykne a bude neúčinný. Lepší je často je měnit.

5) Zajímavý je program ArmorAll, po jehož použití přibývá energie přímo při boji.

6) Jak již bylo uvedeno, při boji s AI se místo programů používají čipy, které jsou pro každou AI charakteristické. Čipy by měly být pokud možno co nejsilnější. Velice účinný je čip Logic, který je možné použít na většinu AI.

7) Pozor na Blammo!

8) Na ROM zapněte Monitor Mode a průběžně používejte funkci Software Debug přímo v cyberspace.

9) Další zajímavý program má název EasyRider a umožňuje neomezený pohyb v cyberspace 0-7. Bez tohoto detailu by byly databáze KGB a MAAS BIOLABS nedobytné.

10) Program KGB vás dovede přímo k databázi sovětské státní bezpečnosti.

11) V Bernské bance si můžete ukradnout půl miliónu dolarů z konta č. 121519831200, ochranný kód LYMA1211MARZ.

12) Zamčené dveře do MASS BIOLABS otevřete přímo v databázi této společnosti. Před vstupem si nasaďte plynovou masku a obdržíte nový deck CyberEyes s obrovskou pamětí.

ZÁVĚRHRY

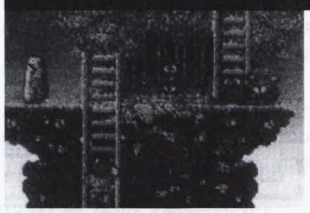
■ Po dobytí ICE zvané Phantom v cyberspace 7 se stanete šťastným majitelem programu Hemlock 1.0, který slouží ke zničení ICE firmy Musabori, se kterou jste předtím nepochybně měl problémy. Zde je uložen program Kuang Eleven 1.0. Při ničení nejsilnější AI nazvané Neuromancer v ICE Allard Tech. vás tato bytost pošle na pustý ostrov, kde se setkáte s chlapíkem zvaným Matt Shaw, který vám po celou hru zanechával message v mnoha databázích. Situace je zdánlivě neřešitelná, ale když počkáte, až se vám energie sníží na nulu, ocitnete se v Body Shopu. Nyní vstupte do cyberspace a pomocí programu Kuang Eleven zlikvidujte Neuromancera.

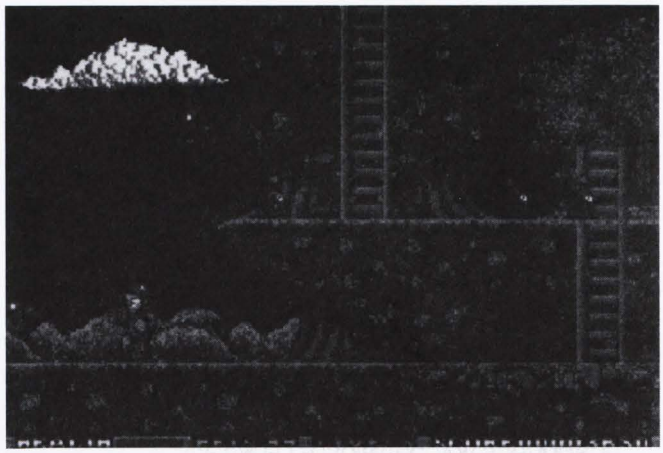
■ Tato hra patří na C-64 k absolutní špičce a i na Amize je velice dobrá. Chtěl bych na tomto místě poděkovat pražskému novodobému romantikovi zvaném Charlie Hibala za mnoho důležitých informací potřebných k dohrání této sci-fi perly ještě na C-64!!!

Příjemnou zábavu přeje David Kika! ■

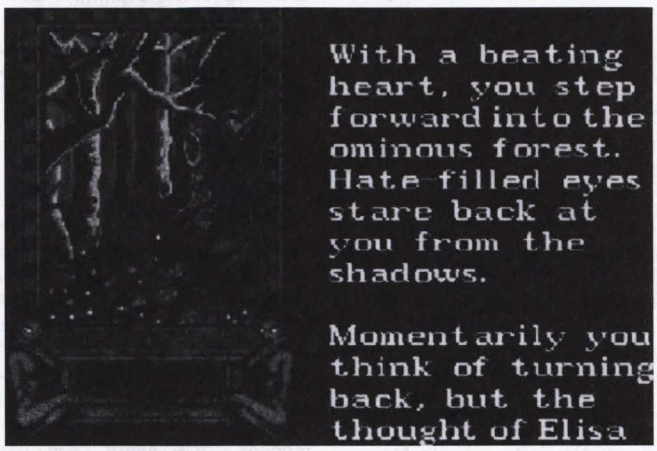
THE ELF

Přinášíme vám návod a mapy na jednu z nejočekávanějších her roku 1991, kterou známá firma OCEAN slibovala dodat na trh téměř 6 měsíců. Stejně jako většina her od Oceanu 91 (Terminator II nebo Dark man) je i Elf v podstatě jednoduchá hra.





Ve hře se straňte zabíjení neútočných zvířátek. Elfové takovéto věci nikdy nedělali a pan spisoval J.R.R. Tolkien by se obrátil v hrobě! A nyní již k samotnému návodu.



Je to typická 2D chodička s nezvykle hustě se vyskytujícími nepřáteli od čarodějů na kobercích až po ozbrojené rytíře - roboty. Ovládáte postavičku malého svižného elfa (předpokládám, že každý ví co je to elf !), kterému zlé síly unesly jeho milovanou dívku daleko za hranice elfího lesa Lórien.

Již první úroveň hry je poměrně složitá a proto je dobré si ji ulehčit malým podvůdkem. Napíšete-li kdykoliv při hře kouzelné slůvko "CHOROPOO", doplní se vám energie a získáte 100 zvířátek (pets), za které si v obchodech můžete nakoupit lepší zbraně a více energie. Hlavně si však můžete pořídit spoustu životů, a ty se můžou občas dobře hodit. Toto magické slovo můžete psát kdykoliv vám dojdou pets, vždy se doplní zpět na 100. Dále bych rád upozornil vášnivé hráče, že v tomto čísle Excaliburu vydáváme pouze postup při řešení prvních dvou částí hry. Protože mapy zabírají spoustu místa, vydáme pokračování návodu v některém z následujících čísel. Nicméně po dokončení každé zóny hry máte možnost uložit si pozici na disk, takže nebudete muset hrát stále od začátku.

ÚROVEŇ 1

Po cestě sbírejte všechny rostliny na mapě vyznačené malými "x". Zabíjejte nepříjemné nepřátele a chraňte se vraždění nevinných zvířátek. Začněte tedy sebráním kuřete (1) a ptačího zobu (2). Ihned zjistíte, že hra po dobrém hratelná není, napište tedy magické slovo a navštivte nejbližší obchod. Nakupte si životy, lepší zbraně, ale hlavně létající přístroj, s jehož pomocí budete moci létat všude a rychle, bez používání žebříků. Jděte k sově a dejte jí (3 - v menu příkaz GIVE) ptačí zob. Dostanete pírko.

Pírko dejte malému stvořeníčku v tmavém otvoru vlevo od startu (4). Obdržené staré noviny doneste na obsazené WC (5), šťastný obyvatel vám za ně dá užitečné sirky. Sirkami zapalte vyhaslé ohniště (6 - v menu příkaz USE) a upečte nalezené kuře (USE). Upečené kuře použijte jako úplatek pro hlídače vchodu do další části první úrovně (7 - příkaz BRIBE).

Seberte malé semínko (8), tupou sekyrku (9), sestřelte a vezměte poletující knihu (10). S těmito věcmi se vraťte ke kouzelníkovi (11) a dejte mu knihu a semeno. Čaroděj vám vykouzlí krásné jablko, za které vám stráž (12 - GIVE) otevře průchod do další sekce úrovně 1.

Zde nejprve seberte měšec zlaťáků (13) a spolu s tupou sekyrou jej dejte brusiči (14 - GIVE). Dostanete čistě nabroušenou sekeru. Přesně takovou sekyrku potřebuje horolezec Jack (15 - GIVE). Dá vám za ni starou listinu se zmrazovacím kouzlem. Toto kouzlo použijte na příšerku (16 - ATTACK). Až monstrum ztuhne, seberte mu zubní protézu a darujte ji staré paní pletoucí na výsluní u čísla 17. Dostanete malý kolíček na prádlo. Jděte k východu z této sekce, který hlídá starý smradlavý Troll (18). Nasaďte si kolíček na nos (USE). Troll to vezme s humorem a pustí vás dále.

V obchodě u kterého se nyní nacházíte se připravte na závěrečný souboj. Kupte si imunitu (shield) a dostatek energie. Východem 19 se dostanete k závěrečné zkoušce - zabít zlého pavouka. Tlačítkem "F" aktivujte imunitu a střílejte svými zbraněmi do pavouka tak dlouho, dokud se nevypaří. UFF! a je to (nezapomeňte si uložit hru!).

ÚROVEŇ 2

Na rozdíl od děje zóny první, který se odehrával ve slunečném lese, je zóna druhá situována v ponurém prostředí polorozbořeného starého hradu. První nepříjemná věc: Druhá úroveň je "nelétací". V obchodech se neprodávají létající přístroje a proto se bude muset chodit hezky po svých. Pravdou však je, že mapa zóny druhé je podstatně menší než mapa předchozí. Pohybujete se jen po celistvém hradě a po jeho dvou sklepeních. Vaši nepřátelé isou zde agresivnější a nebezpečnější, proto používejte dobré zbraně. Magické slůvko funguje i v této části hry, takže se není čeho bát.

V prvním sklepení seberte malý klíč (1), najděte a vezměte dynamit, který leží na plošince v levé části hradu (2). Na jedné z nejvyšších plošinek pravé části hradu leží zlatá klec (3). Otevřte ji malým klíčkem (příkaz USE). Z klece vezměte kolo, které je jistě součástí jakéhosi složitého mechanismu. Vraťte se do prvního sklepení a seberte kliku (4). S těmito součástkami jděte k poškozenému padacímu mostu a opravte jej (5 - USE použijte kolečko, USE použijte kliku a most spusťte příkazem ACTIVATE). V komůrce za mostem seberte boty (6).

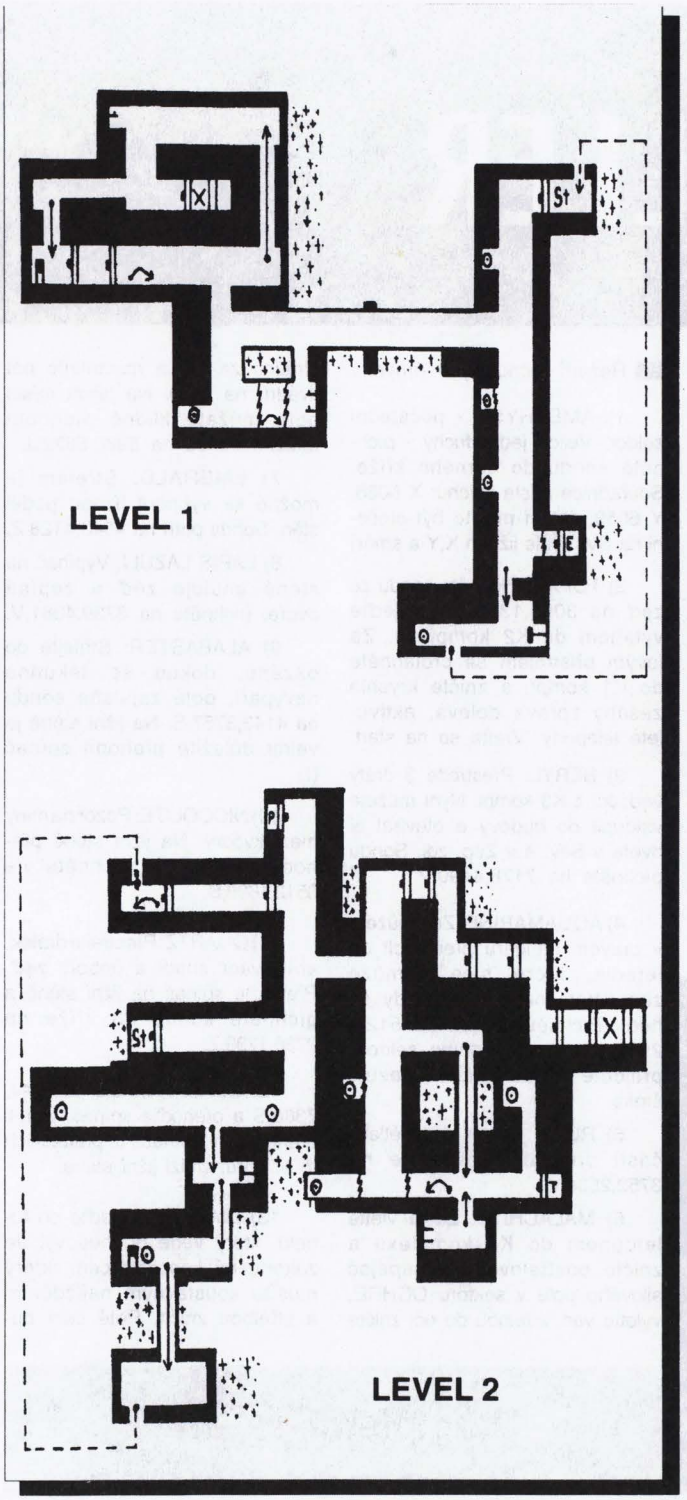
Nyní najděte a vezměte velký klíč (7). Slezte do druhého podzemí a darujte bosému věžňovi v pravé dolní cele (8) boty nalezené za opraveným mostem. Dostanete zvláštní píšťalu. Píšťalu dejte krysařovi zavřenému ve velké zlaté kleci (9). Teprve potom jej pusťte na svobodu velkým klíčem (USE). Jděte doleva a zničte slabou stěnu (10) dynamitem (USE). Kouzelnými dveřmi vlevo dole se přeneste do přízemí hradu. Seberte prázdnou nádobku (11). Projděte levým podzemím až k olejovému jezírku (12). Krysař se již postaral, aby vás po cestě neobtěžovaly dravé krysy. Naplňte prázdnou nádobku olejem (USE). Vraťte se do přízemí hradu a v nejbližším obchodě si kupte imunitu. Zrezlou kladku (13) namažte olejem z nádobky (USE použijte nádobku, ACTIVATE spusťte plošinku). Přeskákejte doprava až ke vchodu do závěrečné místnosti, uklidněte se a vejděte. Strašlivého pána hradu porazíte poměrně lehce, zaktivujete-li imunitu tlačítkem "F" a zapnete-li AUTOFIRE !!!

Nashle u dalších návodů se těší ANDREW.

P. S. Mapy k prvním dvěma úrovním hry The Elf najdete na 3 straně obálky!

Dan Dare 2

Na této dvojstránce bych se rád vrátil k oblíbené a dobře známé trilogii her DAN DARE. Díl první se stal naprosto klasickou hrou pro všechny Spectristy a komp. Původně, stejně jako u série her Dizzy, jsem chtěl vydat mapu a návod nejdříve na díl první. Nakonec jsem si však řekl, že většina z vás již díl první dohrála buď po svém nebo pomocí přesné mapy, která před několika lety vyšla v polském časopisu Bajtek.



Teprve po 2 letech vyšel díl druhý, kterému se již nevěnovala taková pozornost, ačkoli byl, alespoň podle mne, z trilogie nejlepší. Jistá neoblíbenost druhého dílu spočívala hlavně v jeho složitosti, jelikož graficky, zvukově atd. byl druhý díl velice slušný. Hra však není tak složitá, jak se na první pohled zdá. Když jsem se k ní nedávno vrátil s použitím své staré mapy, šlo vše jak po másle. Doufám tedy, že s mojí mapou se i vám Dan Dare II bude hrát lépe.

Nakonec ještě k dílu třetímu. Dan Dare III je hra poměrně jednoduchá a vzhledem k velké reklamě slušně rozsířena. V některém z příštích čísel Excaliburu ji popíšeme podrobněji.

A nyní tedy zpět k Dan Dare II. S hlavním hrdinou známého amerického comicsu - Dan Darem se nacházíte na lodi nepřátelských Mekonů. K dohrání hry potřebujete na každé lodi najít a zničit zárodky vyvíjejících se Mekonů (na mapě kolečka s tečkou uprostřed). Podaří-li se vám to, stačí již jen dojet k přechodové komoře a přejít do lodi další. Jak již vyplývá ze slova "dojet", nepohybujete se na lodi po svých, ale létáte na antigravitačním skutru, takže váš pohyb je sice rychlejší, ale naopak vznikají potíže s řízením, jelikož vás ovlivňuje setrvačnost apod. Všude se pohybují vaši nepřátelé a bývají někdy velice záludní, protože disponují taktéž rychlými skútry. Na palubách lodí se vyskytují i jiné překážky, jako jsou například gravitační pole (na mapě jsou značené jako obloučky se šipkou ve směru možného průletu), přes které se můžete pohybovat jen zprava doleva nebo jen opačně a to cestu značně ztěžuje. Velice nepříjemný je odpočet času, který zbývá do výbuchu lodi. Avšak pozor, čas se nepočítá od chvíle, kdy vstoupíte na loď, ale od okamžiku zničení prvního zárodku. Svislé šipky označují oblasti, ve kterých jste unášeni proudem vzduchu jedním směrem, nahoru nebo dolů. Např. v třetí zóně sebráním jistého přístroje (na mapě "F") obrátíte proudění vzduchu ve všech trubkách. Dalším problémem bývají neproniknutelná silová pole, která se dají zrušit pouze zničením palubních počítačů (na mapě zpola vybarvený obdélník). Dobré je zvolit tuto taktiku: Prolétejte si každou loď a pořádně si rozmyslete, kudy poletíte tak, aby jste zničili zárodky co nejrychleji. Po zničení všech zárodků musíte dosáhnout přetlakové komory (na mapě "X"), na jejímž druhém konci vás čeká další nepřátelská loď nebo již jen THE END.

Zpracoval ANDREW

Mapu pro 3. a 4. level najdete na 3. straně obálky!

NOVINKY

Z krachu arkády **Never Ending Story II** si firma *LineL* nic moc nedělá - jen se otřepala a rozhodla se zuby nehty (nebo už pouze nehty?) držet tohoto tématu. V blízké době se tedy dočkáte **NEVER ENDING STORY II** v podobě role-adventure.

Firma *Empire* chystá další díl strategické válečné hry Team Yankee. **TEAM YANKEE II: THE PACIFIC ISLANDS** má být tím pravým pro všechny obdivovatele chlapíků v mašinách s tlustými pancíři.

Firma *Lucasfilm* je v současné době nejstřeženějším producentem herního software vůbec. Pečlivě jsou sledovány poslední úpravy projektů **INDIANA JONES 4** a **MONKEY ISLAND 2**. Pro majitele PC jedna potěšující zpráva - dokončuje se verze **ZAK MC KRACKENa**, využívající grafiky karty VGA. Dále je ve výrobě mluvící **LOOM** pro CDTV.

Sid Meyer, duchovní otec velice úspěšné strategické hry RAILROAD TYCOON, tvoří pod záštitou firmy *Microprose* další hru. Jmenuje se **CIVILISATION** a všichni simulační a strategičtí maniaci se prý mají na co těšit.

DRILLER

V roce 1986 přišla firma Incentive se zajímavým systemem pro jednoduché sestavování 3D her. Prvním produktem tohoto projektu byla hra Driller, která je notoricky známá snad všem pařanum. Nicméně dohrát ji není nic jednoduchého. Není tajemstvím, že si na této hře vylámali zuby i tak tuzí pařani jako je např. LLG nebo Červ. Žádná hra však není nedohratelná a ani tato nebyla vyjímkou...

Na začátku hry se ocitáte v malém tančíku na vzdálené a opuštěné planetě. Ihned ucítíte, že zde něco smrdí. Není třeba hned panikařit, je to jen plyn, který se pod povrchem planety nahromadil v kritickém množství a je třeba jej uvolnit tím, že v každém z 18ti sektorů zapustíte speciální sondu, která bude plyn odčerpávat. Sondy si nemůžete píchat kam vás napadne. Tak aby se učinnost sondy pohybovala okolo 100% ji musíte umístit vždy jen na určté místo v daném sektoru (viz souřadnice). Na celou akci máte pouze 4 hodiny pozemského času. Po tomto limitu planeta explouduje a s vámi to nejspíše nedopadne nejlepe.

Ovládání:
S - zrychlit
X - zpomalit
D - zapíchnout sondu
C - vzít sondu zpět
A - zrychlit otáčení
Z - zpomalit otáčení
P - pohled nahoru
L - pohled dolů
R - zdvihání
F - klesání
U - ubrat dozadu
Space - přepínání střelba / pohyb
I - Menu (save, load, quit, info)

kompletní řešení

Řešení jednotlivých úrovní:

1) AMETHYST - počáteční sektor. Velice jednoduchý - píchněte sondu do černého kříže. Souřadnice místa vpichu: X 6038, Y 6059, čelem musíte být otočeni na SV. (Dále již jen X,Y a směr)

2) TOPAZ: Píchněte sondu za zeď na 3099,1358,J a vyjeďte výtahem do K2 komplexu. Za levým přístrojem se protáhněte do K1 kompl. a zničte krychle zásahy zprava doleva, aktivujete teleporty. Vraťte se na start.

3) BERYL: Přestřelte 3 dráty vedouci z K3 kompl. Nyni můžete vstoupit do budovy a otevírat si dveře v Sev. a v Záp. zdi. Sondu píchněte na 7178,4490,V.

4) AQUAMARINE: Zde můžete v pravém hangáru přestoupit do letadla, které sice nemůže zapouštět sondy, ale někdy se hodí. Píchněte sondu na 5124, 2900,J a do západního sektoru přejděte v místě, kde ukazuje šipka.

5) RUBY: Střelte do světlejší části družice a píchněte na 3752,2506,V.

6) MALACHITE: Zdola vleťte letounem do K4 komplexu a zničte odstřelovače a napáječ silového pole v sektoru OCHRE, vyleťte ven, střelbou do očí zničte strážce za zdí a rozstřílejte pět kvádrů na zemi. Na jejich místo poté můžete klidně píchnout tankem sondu na 5980,5822,J.

7) EMERALD: Střelám je možné se vyhnout jízdou podél stěn. Sonda patří na 4543,4128,Z.

8) LAPIS LAZULI: Vypínač na stěně anuluje zeď a zapíná dveře, píchněte na 3739,4061,V.

9) ALABASTER: Střílejte do bazénu, dokud se tekutina nevypaří, poté zapusťte sondu na 4143,3757,S. Na jižní stěně je velmi důležité přehodit spínač (!)

10) NICCOLITE: Pozor na miny mezi kvádry. Na jižní stěně přehoďte spínač a píchněte na 0512,1698,S.

11) QUARTZ: Přestřelte drátek, aby kvádr spadl a pobořil zeď. Přehoďte spínač na jižní stěně a píchněte sondu do kříže na 2786,1799,Z.

12) OPAL: Píchněte na 7744, 7360,S a přehoďte spínač, jsou-li přehozeny i spínače z předešlých tří sektorů, zmizí jižní stena.

13) DIAMOND: Vjeďte do tunelu, který vede do budovy. Je zakončený kosočtvercem, který musíte soustavným najížděním a střelbou zničit. Poté celá budova zmizí a vy můžete píchnout na 4120,2724,S.

14) BASALT: Vjeďte do konce zídky a ocitnete se v tajné chodbě, na jejímž konci je třeba přehodit spínač. Vyjeďte ven a ze severní strany vystupte na nízkou budovu, kde je možné zapustit sondu na 0905,2258,V.

15) GRAPHITE: Letadlem zničte desku vznášející se nad povrchem a na uvolněné místo píchněte sondu 1303,5975,S. Dotykem zničte též malou kostku, která má vliv na silové pole v sektoru OCHRE. Střílejte do sev. stěny skrze "mušku", až se objeví známý přepínač, přehoďte jej.

16) OCHRE: Píchněte na 1814,7129,JZ. Přehoďte přepínač na stěně.

17) OBSIDIAN: Střelte do desky a přejeďte po ní přes příkop. Píchněte na 6710,6222,S. Na severní stěně až doposud bylo číslo 17, ale po zkompletování všech 17ti sektorů by se na jeho místě měl objevit spínač. Přepněte jej a zmizí sev. stěna.

18) TRACHYTE - finále! Na východní polovině je malý otvor v silovém poli, kterým se dostanete do sev. části sektoru. Systematickou střelbou do objektů nejdříve doplňte čtvrtý jehlan do rámce a poté odstraňte vše z jeho vnitřku. Na uvolněné místo nyní můžete píchnout poslední sondu! (4122, 7354,J)

NOVINKY

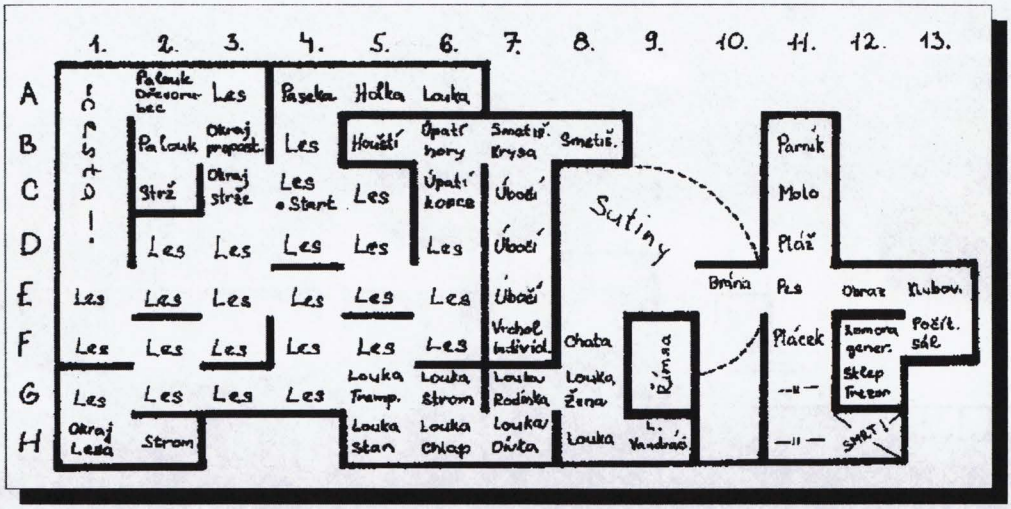
Zdá se, že Tolkienův "Pán prstenů" opět začíná táhnout. Po trilogii firmy *Interplay* se na scéně objevuje známý producent strategických her, firma *PSS* (např. **Conflict Europe**), s novinkou **RIDERS OF ROHAN**. Těžko říct, co se to na Tolkienovy fanoušky zase chystá. První zveřejněné obrázky však vypadají docela dobře.

Je mezi našimi čtenáři někdo, kdo by alespoň neslyšel o hře **Paperboy**? Nezdá se mi to příliš pravděpodobné. A jsou-li mezi vámi tací, není třeba věšet hlavu - své oči si stále ještě můžete kazit s **PAPERBOY 2** od fy *Mindscape*. Slíbeny jsou verze pro všechny rozšířené 16 i 8-bitové počítače.

Firma *Accolade* hodlá prorazit na softwarový trh s počítačovou verzí filmu **HOME ALONE** (Sám doma), který slavil ohromné úspěchy po celém světě a nyní se konečně objevil i u nás. V současné době mají být dokončeny verze pro PC a Amigu, ostatní budou následovat.

ATARISTŮV PROTIÚTOK

je volným pokračováním textové hry Pomsta šíleného Ataristy, která snad nechybí žádnému majiteli těchto osmibitáků. Tento druhý díl je však nepoměrně těžší, a pokud tedy chcete provést protiútok a koupili jste si právě toto číslo Excaliburu, jste na nejlepší cestě k úspěchu.



1. Začínáme na C4. Jdeme do A5 a v houští vezmeme krabičku, otevřeme ji, nalezneme tabletu a tu sníme. Můžeme nést více předmětů.

2. Jdeme na C3, na okraji nalezneme hák. Vezmeme. V D3 pěkně vyšplháme na strom a vezmeme svítilnu. V F3 odvážeme lano a to je ta správná chvíle, abychom odešli do B2.

3. V B2 příkazem "dolů" vylezeme na římsu, po ní dojdeme ke skále, kde objevíme jeskyni (nezapomeňte zapnout svítilnu). V jeskyni to pořádně prohrabeme dokud nenajdeme střep, kost a sošku. Vezmeme pouze střep a kost.

4. Se střepem jdeme k archeologovi, který se potuluje mezi E1-3 a F1-3. Má z vašeho objevu takovou radost, že vám za něj daruje brašnu. V ní je rukavice a otvírák (velice štědrý archeolog). Nasadíme si rukavici a prozkoumáme dutinu stromu na F4. Uvnitř najdeme šišku kompas a past. Ta past se bude určitě hodit a tak jí vezmeme. Na H2 vylezeme na strom pro slaninu a jdeme na B6. Nastražíme past a prozkoumáme díru. Jezevec se chytne do pasti (a to je dobře).

5. V noře vezmeme jezevče a darujeme ho holce na A5. Vezmeme motyku. S ní najdeme na D5 řetěz. Komu ho dát? Zkusíme dřevorubce. Dostaneme rum, kterým obdarujeme individuum na F7.

6. Jdeme na F6. Vezmeme cepín a utíkáme na F7, kde zneškodníme krysu (pěkně do ní klepni). Nyní jdeme na B8. Pokud budeme usilovně kopat, bude nám odměnou nalezený chloroform, kanystr a repelent. Vezmeme kanystr a chloroform. Na A5 uspíme holku.

7. Spící dívku doneseme na G5. Zde ji necháme napospas trampům (sorry). Vezmeme otvírák, konzervu (E6), lahvičku s Poblexem (B1) a píšťalu (u individua v kapse)

8. S tím vším jdeme na H6, H7, kde sníme Poblex. Pokračujeme na G7. Zde použijeme píšťalu. Nyní na G8. Z G8 se vrátíme na G6 a najdeme náhrdelník (je nutné jít přes G8 jinak ten náhrdelník nenajdete).

9. S náhrdelníkem jdeme opět na G8. Jde za námi žena, která se na F7 zřítí do F8.

10. Na H5 ze stanu vezmeme čikuli a jdeme na F8. Zde jdeme 2x na sever a 1x na západ (bludiště nemá system) a narazíme na feťáka. Čikuli pro něj bude dost dobré.

11. Vraťte se na B4. Seberte zde zapalovač a na A5 u Růžičky v kapse seberte kartu!

12. Na B7 v odpadcích najdeme spray. Na F8 vykopeme slivovici a s chutí ji vypijeme. Vyšplháme na římsu nad námi (F9). Na G9 hodíme spray vandrákům do ohně. Na H9 najdeme ampuli. Naplníme zapalovač. Z F6 vezmeme masku a na H5 vypáčíme bednu motykou. Ta bomba bude dobrá!

13. S maskou bombou a zapalovačem odcházíme na F8. Jdeme 3S, 1V, 1S, 1V, 2J, 1V. Stojíme na F10. Odpálíme bombu. Nyní se vrátíme. Kanystr naplníme naftou na A1.

14. Na E10 vezmeme z budky klíč. Na E11 dáme psovi kost, na G11 najdeme hadr a pokud se pokusíme vzít popelnici objevíme ředidlo. Pomocí hadru a ředidla odstraníme barvu z nápisu na F11. Rozšifrujeme nápis.

15. Na E11 objevíme na psí boudě klávesnici na které napíšeme dešifrovaný text. Použijeme klíč.

16. Na E12 najdeme za obrazem kódovanou zprávu Rozkódujeme ji podle karty. V E13 spadne ze stropu disketa. Na F12 vylejeme naftu generátoru. Zapneme počítač. Z menu vybereme operaci č.1. Na F12 se otevře tajný vchod. Ještě vyvoláme operaci kódované slovo. Opět rozkódujeme pomocí karty. Dozvíme se heslo k trezoru. Pak už stačí otevřít trezor, vzít krabici s virem, zaplatit na C11 náhrdelníkem a nastoupit na parník. KONEC

Peter Lee

NOVINKY

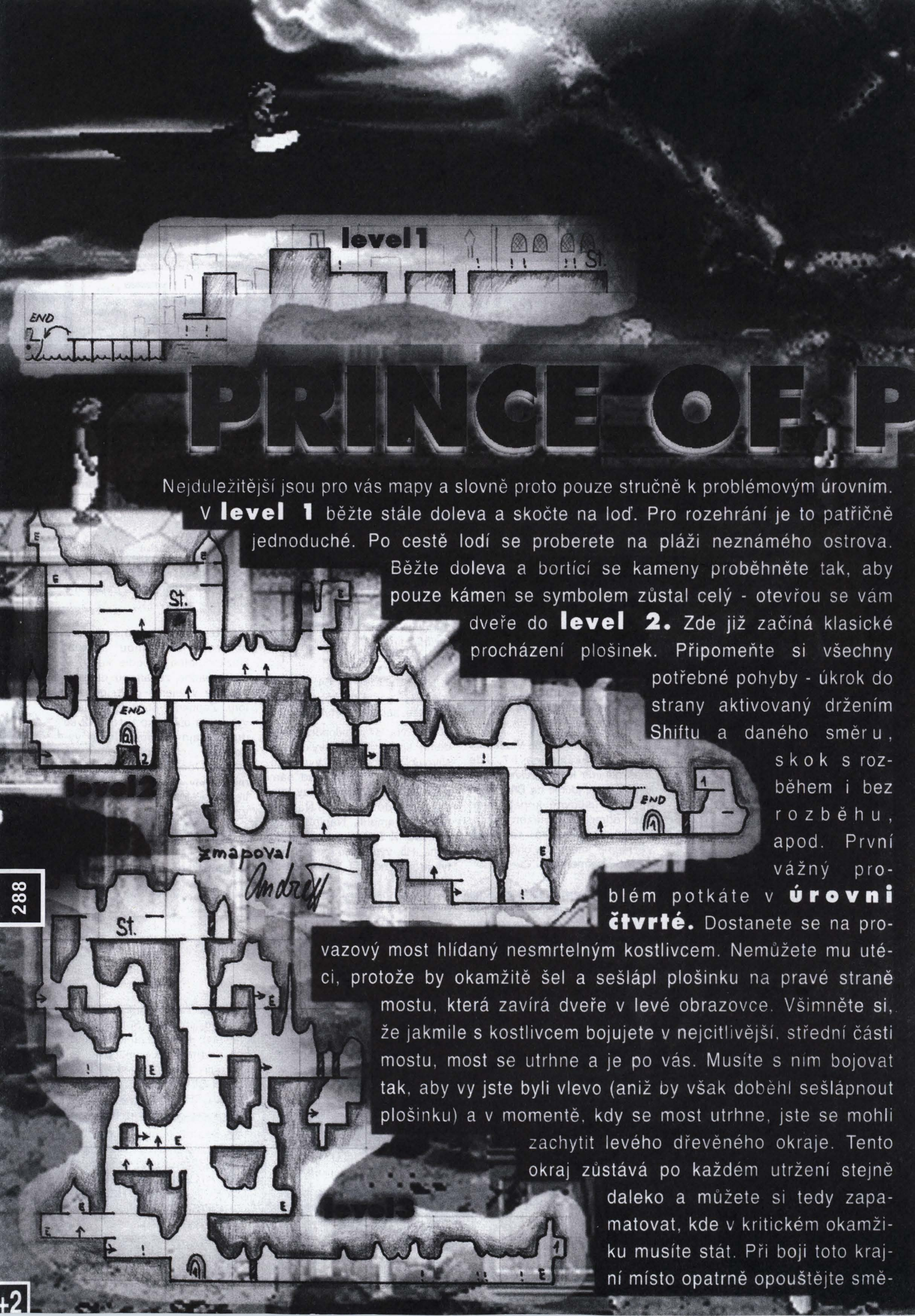
■ Známá firma *Cinemaware* (jejím posledním velice úspěšným programem byly **Wings**) chystá tři novinky - **TV SPORTS BASEBALL, TV SPORTS BOXING** a **ROLLERBABES**; vše pro PC a Amigu.

■ Firma *Millennium* potvrdila svůj úmysl parodovat ve svých dílech všechno co se dá. Po Jamesi Pondovi přichází - **ROBOCOD**.

■ Pokud znáte firmu *Titus*, je pravděpodobné, že vám něco říkají také **Crazy Cars**. Programátoři od *Titus* nyní dokončují **CRAZY CARS III** (zatím Amiga, PC, ST) a chovají se prý velice tajnůstkářsky.

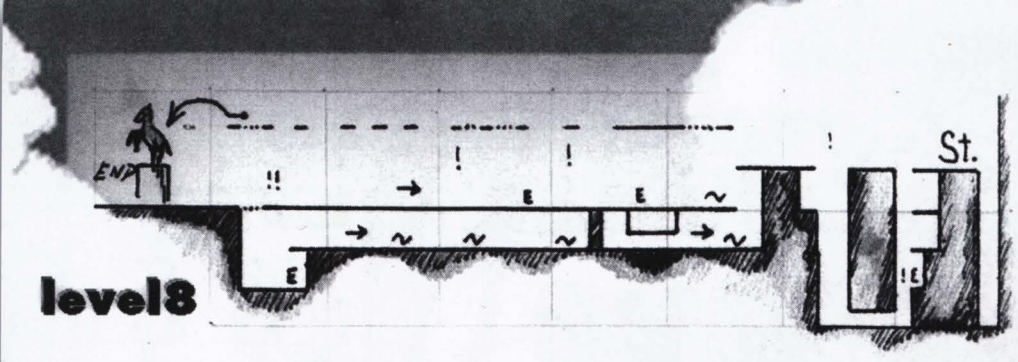
■ Od firmy *UBI Soft* nic moc nového. Pokračování **Unrealu** je zatím pouhým přáním herních fandů, novinkou jsou pouze **CELTIC LEGENDS** a PC-verze **GREAT COURTS 2.**

■ Naproti tomu firma *U. S. Gold* patří mezi ty pilné. Jako novinky můžeme jmenovat **GAUNTLET III, G-LOC, BONANZA BROS, GODFATHER, NO GREATER GLORY** (od *SSI*) a **WESTERN FRONT.**

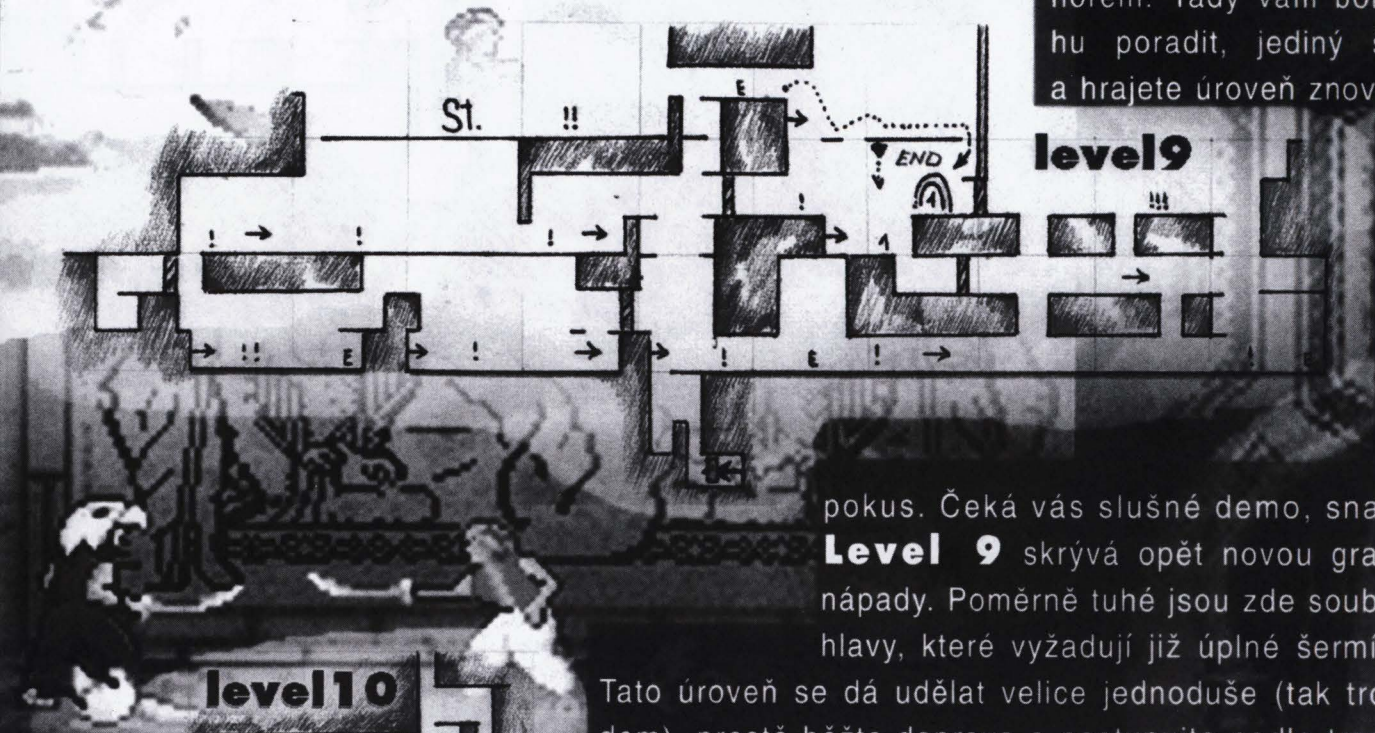


Nejduležitější jsou pro vás mapy a slovně proto pouze stručně k problémovým úrovním. V **level 1** běžte stále doleva a skočte na loď. Pro rozehrání je to patřičně jednoduché. Po cestě lodí se proberete na pláži neznámého ostrova. Běžte doleva a bortící se kameny proběhněte tak, aby pouze kámen se symbolem zůstal celý - otevřou se vám dveře do **level 2.** Zde již začíná klasické procházení plošinek. Připomeňte si všechny potřebné pohyby - úkrok do strany aktivovaný držením Shiftu a daného směru, skok s rozběhem i bez rozběhu, apod. První vážný problém potkáte v **úrovni čtvrté.** Dostanete se na provazový most hlídaný nesmrtelným kostlivcem. Nemůžete mu utéci, protože by okamžitě šel a sešlápl plošinku na pravé straně mostu, která zavírá dveře v levé obrazovce. Všimněte si, že jakmile s kostlivcem bojujete v nejcitlivější, střední části mostu, most se utrhne a je po vás. Musíte s ním bojovat tak, aby vy jste byli vlevo (aniž by však doběhl sešlápnout plošinku) a v momentě, kdy se most utrhne, jste se mohli zachytit levého dřevěného okraje. Tento okraj zůstává po každém utržení stejně daleko a můžete si tedy zapamatovat, kde v kritickém okamžiku musíte stát. Při boji toto krajní místo opatrně opouštějte smě-

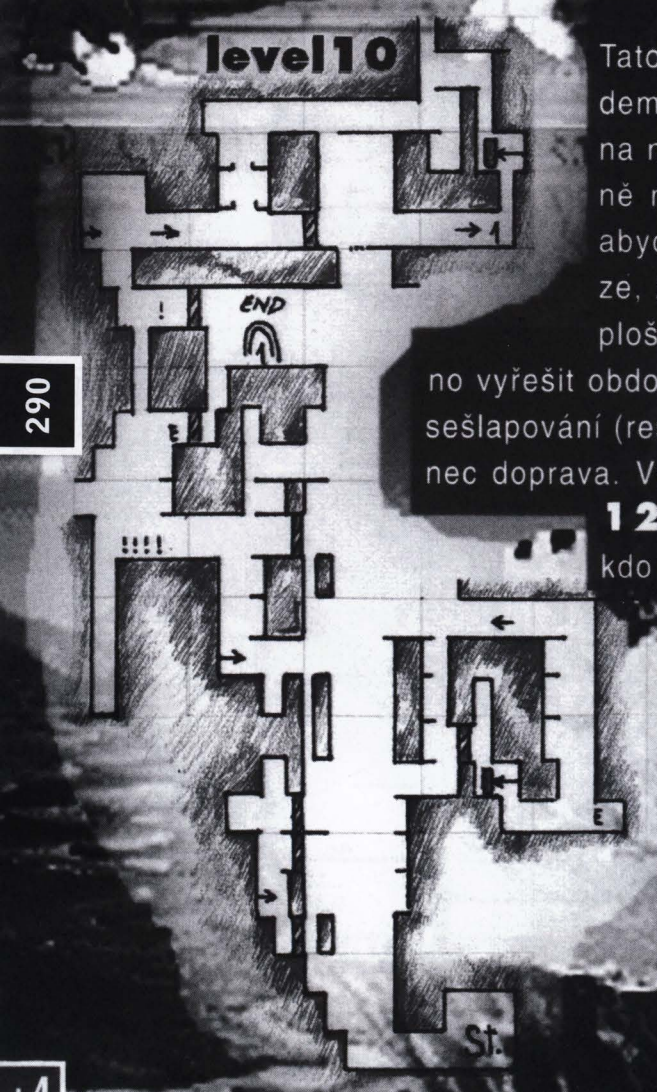
rem vpravo. Až se most utrhne, udělejte rychle úkrok dozadu (při taseném meči) a střelou se zachyťte levého okraje. To, že vám upadne meč, je neodvratné, časem si najdete nový. Nyní běžte doleva (horem!), sedněte si na létající koberec a dostanete se do **level 5.** Pozor na hady - jejich uštknutí je smrtelné. je lepší přeskakovat je z větší dálky. Skočíte-li přímo na hada, již vás neuštkne. Naopak, zabije vás i z větší vzdálenosti většinou v momentě, kdy je chystáte ho přeskočit. Občas narazíte na větší klubko hadů, kdy je dobré počkat, až některý z nich zaleje do země. Dále se naučte plazit držením dolů a směru. Vyloženě po břiše se princ plazí automaticky pouze v případě nutnosti. Podplazte tedy břit ve stěně, prolezte dírou a seberte meč. Souboje s létajícími hlavami nejsou tak obtížné, jak se na první pohled zdá. Nesmíte si je nechat přiblížit k tělu. Tato pátá úroveň končí dvěma východy, jejichž protějšky můžete vidět na mapě **level 6.** Vyberte si ten, co vám nejvíce vyhovuje. V **úrovni 7** se musíte podzemím dostat mezi dvě silné mříže, kde leží pořádný meč. S jeho pomocí se probojujte rojem hlav doleva, do



level 8. A tady na vás čeká opravdová skákací lahůdka. Musíte proskákat po vratkých sloupech a plošinkách úplně doleva a skokem s rozběhem skočit na sochu koně. Je bezpodmínečně nutné, abyste si celou trasu sloupoví prošli vždy nejdříve dolem a pobili hlavy, teprve poté se vraťte doprava a skákejte horem. Tady vám bohužel nemohu poradit, jediný špatný krok a hrajete úroveň znova. Mohu vás pouze povzbudit tvrzením, že jsem tuto překážku překonal asi na padesátý pokus. Čeká vás slušné demo, snažte se.



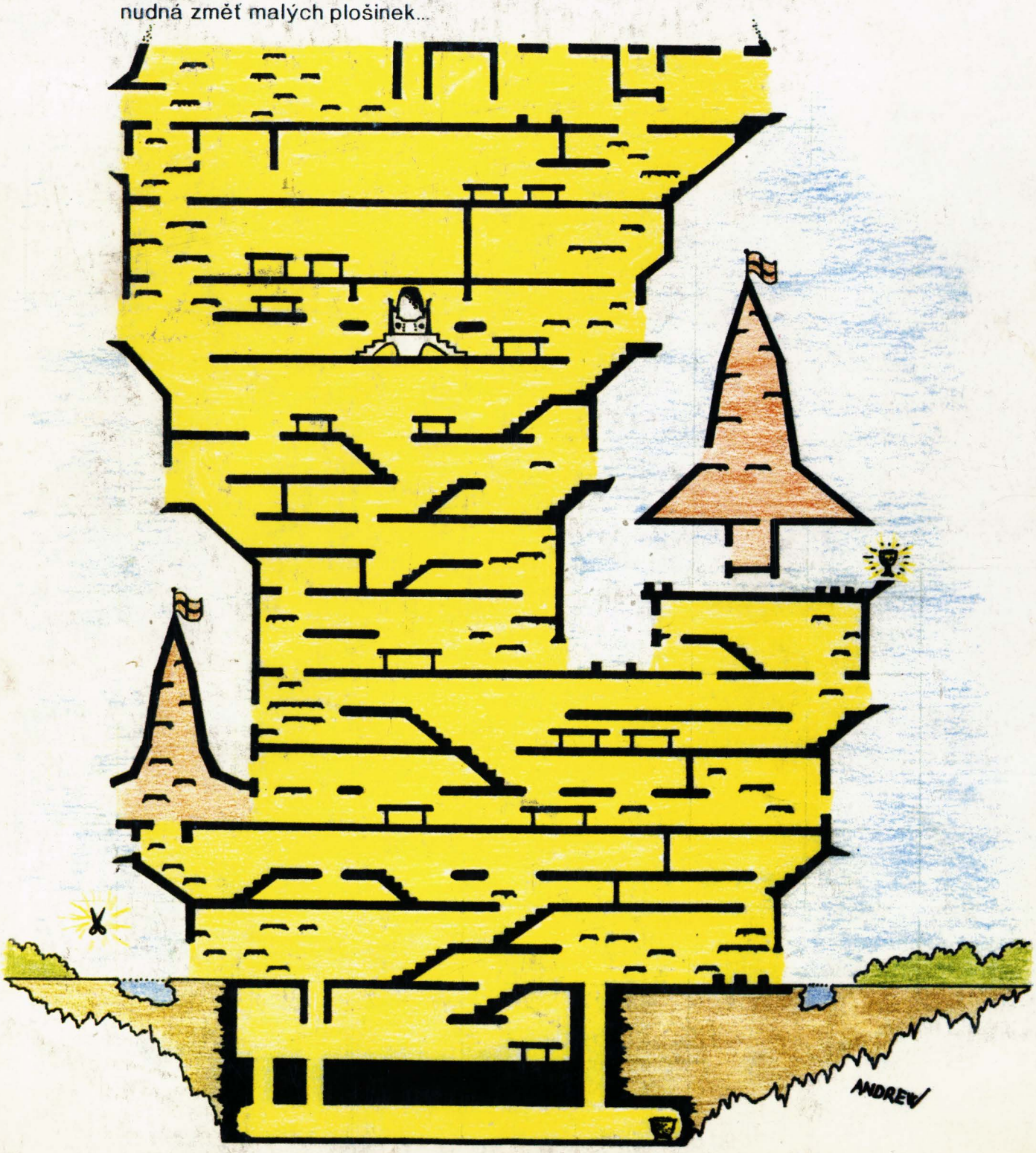
Level 9 skrývá opět novou grafiku a nové nápady. Poměrně tuhé jsou zde souboje s ptakohlavy, které vyžadují již úplné šermířské umění. Tato úroveň se dá udělat velice jednoduše (tak trochu podvodem), prostě běžte doprava a postupujte podle trasy označené na mapě. **V desítce** jděte stále nahoru. Tahle zóna je hlavně na logiku a je poměrně složitá. Řešení je příliš komplexní, abych ho popisoval, musíte si na něj přijít. Připomenu vám pouze, že až budete nahoře nad propastí, musíte shodit uvolněnou plošinku. Kdesi dole se zmáčkne spínač. **Level 11** je možno vyřešit obdobně jednoduše jako devítku. Stačí jen dávat velký pozor na sešlapování (resp. na nesešlapování) plošinek a jít doleva, dolů a až nakonec doprava. Východ 2 se vám otevře vypitím lahve s džinem. **Úroveň 12** je opět zákysová. Nejdříve si párkrát poskočte pro štěstí - kdo to neudělá má smůlu. Pravou část proběhnete bez problému, přičemž dveře vlevo zůstanou otevřeny, pokud na plošince, která je otevírá, skolíte nepřítele. Levá část skrývá



obrovské jatka. Na gobelínu zde uvidíte vyšitý pravdivý nápis „Kdo ukradne oheň, zemře“. Prosekejte se až úplně vlevo, zabijte posledního ptakohlava a opatrně bez rozběhu skočte ke svatému ohni. V tomto momentě se vám vpravo otevřou dveře do poslední úrovně. To, že se otevřou bez jediného zvuku, bych s prominutím označil za svinstvo. Nevěřili byste, kolikrát jsem zoufale vlezl do ohně, nevěda, co dál.

Level 13 je poslední a je tuhá. Nemá cenu ji mapovat, není složitá lokačně. Musíte zabít svého protivníka, kterého uvidíte vpravo od šachovnice v pěti variacích. Vstupte do jeho obrazu a otáčejte se rychle doleva a doprava. Až chytíte jasným plamenem, vylezte nahoru a v trojrozměrném městě svého nepřítele zabijte ohněm. Pozor, nezůstávejte s ním déle v jedné rovině, nebo souboj vyhraje on. Dobře dohráli.

ANDREW

Cauldron II

Cílem této hry je sebrat nůžky, pohár a knihu. Nůžky jsou hned v úvodní místnosti, pohár pod pravou věžičkou a kniha v nejvyšší věži. S nůžkama musíte ustřihnout pramen vlasu čarodějnici, která se nachází v centru velké střechy, tedy někde v místech, kde momentálně čtete! S pramínkem čarodějčiných vlasů stačí už jen dojít ke kotli v pravém sklepení a hra bude kompletní. Velkou střechu jsem nepovažoval za nutné mapovat, je to jen nudná změť malých plošinek...